no. 355
1989年 5/1

ゲームマシン

アミューズメント通信
MAY 1, 1989

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18–2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ゴールデンウィーク号

遊技機賭博対策のための

自主規制で意見交換

AOU健娯営委がアンケートの内容めぐって

日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）の健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）は三月二日、東京・八重洲のルビーホールで第十一回会合を開き、懸案の自主規制に先立つアンケート問題について意見交換したがまとまらず、改めて検討していくことになった。

もともとこれは昨年十二月十六日、大阪で開かれた第十回会合で発議されたもの。警察当局によると遊技機賭博で押収した機種のうち「ラッキーエイトライン」タイプとTVポーカーが大部分を占めることから、これらを営業使用しないよう働きかけることを決め、その実施に向けAOU傘下のオペレーター各社に意見を求めることにしていた。この件は二月八日に東京で開かれた第十七回理事会に提出されたが、賛否両論が続出、結局賛成多数によりアンケート調査を行なうことにし、その内容について反対意見を述べた役員を加え、委員会会合で再検討することになった。今回の会合はこうした事情を前提に開かれたが、アンケート内容の素案は提出されず、まずその趣旨、目的についての意見交換から始まった。

その意見は多岐にわたっており、まとめは容易ではないが、業界が遊技機賭博の蔓延により大きな被害を受けており、警察当局が取締りを強化しない限り解決しないとの認識では一致したもようだ。峯委員長と児玉輝夫副委員長は、「業界サイドでなんらかの自主規制をしていないと将来さらに事態が悪化するおそれがある」として、遊技機賭博によく使われている機種についての自主規制を求め、また遊技機賭博の七二%を占めるいわゆる「10%未満の営業所」についても意見を求めたい、とした。

反対意見を代表して出席した大野圭一理事と入江昭造監事は、「健全営業は風営対象から除外してもらいたい。そのため10%を20、30%へと広げることもありうる。自主規制で賭博はなくならない」として、自主規制を目的としたアンケート実施に反対したが、遊技機賭博を追放するにはどうしたらよいかというアンケート調査には応じてよい、とした。

活発な議論の結果、遊技機賭博の蔓延に対し自主規制で対抗する方法の是否をめぐってアンケート調査を行なうこととし、その素案を大野氏が作成し、各委員が検討のうえまとめ、次回理事会に原案を提出することになった。峯委員長は「どんな機種が問題となっているかは知らない者がいないので、あえて機種名を示さない」としており、押収機のうち一定部分を占めるペット式TV麻雀、スロットマシンについても今後さらに論じられることが予測されている。

上の写真はAOU健娯営業推進委第11回会合（3月2日）、下は第1回「遊戯施設の運行管理者等講習会」ようす

遊園施設の事故防止で

管理者の講習会

昇降機安全センターが主催

遊園施設の運行管理および運転に携わる者を対象とした「遊戯施設の運行管理者等講習会」が、大阪会場は中央区の府農林会館で二月二十七日から二日間、東京会場は千代田区の自治労会館で三月六日から二日間、いずれも(財)日本昇降機安全センター（事務局東京、寺島三雄理事長）の主催で開かれた。

これは最近、遊園施設の事故が多発していることを背景に、その安全性を一層推進するために同センターが単独主催で開いた第一回目の講習会となるもの。従来の同センター、JAPEA、日本遊園地協会の三者共催による「安全管理講習会」と並行して今後開かれ、安全性を徹底させることになった。なおJAPEAと日本遊園地協会は、これに協賛する形をとっている。受講対象者は実務経験三年以上の運行管理者と運転者、前記三団体共催の講習会を受講した者となっており、両会場合わせて約四百名が参加した。

講習会は同センター企画技術部の河原四良部長の司会で進められ、とくに主催者側からの挨拶はなく講習に入った。講習内容は遊戯施設に関する法令や規準、技術面のほか事故例とその対策など多岐にわたり、それぞれ建設省、JAPEA技術委員会、日本遊園地協会安全管理委員会から招いた講師が説明に当たった。

特許・実用新案 出願公告・公開

（4月1日～15日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊟は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

四月十一日＝「ゲーム機データ収集システム」、日本電気ホームエレクトロニクス㈱（大阪）、㈱ギンジコーポレーション（東京）、1－91888、62－106070。「業務用ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、1－91887、62－250186、同、1－91888、62－250187、同、1－91889、62－250259。

四月十三日＝「ダイスゲーム機」、㈱タイトー（東京）、1－94879、62－251609。「競争ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、1－94884、62－252011。「ゲーム機などの表示装置」、コナミ工業㈱（兵庫）、1－94886㊟、62－253428。

実用新案出願公開

四月四日＝「ワイアレスゲーム装置」、㈱スポーツアイランド（東京）、64－54594、62－149312。

四月七日＝「ゲーム機」、㈱ユニバーサル（栃木）、64－56284、62－152433。「移動体への給電装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、64－56287、62－153139。「移動体の位置検出装置」、同、64－56288、62－153141。「ボクシングゲーム装置」、同、64－56289、62－153140。「遊戯装置」、泉陽興業㈱（大阪）、64－56292、62－151497。同、64－56293、62－153012。

四月十三日＝「揺動形ゲーム機の安全装置」、㈱タイトー（東京）、1－59184、62－154443。「シミュレーション形テレビゲーム機」、1－59187、62－154442。「ゲーム機のコントローラー」、コナミ工業㈱（兵庫）、1－59186㊟、62－153605

「テトリス」家庭用

米国任天堂がソ連から独占使用権を獲得

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は四月七日、任天堂グループがゲームソフト「テトリス」の家庭用TVゲーム版に関して世界的な独占権を獲得したことを明らかにした。

同社の発表によると、米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）は「テトリス」の家庭用TVゲーム版について独占権を得るべく、ソビエト外国貿易協会であるエローグ（Elorg）と交渉を進めた結果、合意に達した。契約は三月二十二日、モスクワで荒川社長とソ連政府高官、コンピューターシステム・情報国家委員会のE・P・マクサコフ副議長の立合いのもと行なわれた。

荒川社長は契約に関して、「今回の関係樹立により、TVゲームのソフト開発を通じてコンピューター応用能力を高めようとするソ連の目標に役立つだけでなく、米ソの通商関係の発展にも通じることになる」と語っている。

米国任天堂によるNES（ニンテンドー・エンターテイメント・システム）用のゲームカートリッジ「テトリス」は同社により今年夏にも発表される見通しとなっている。荒川社長はこのソフトがNES用でも定番になると見ており、とくに米国ではパソコンソフトとして十万枚も売れていること、各方面から表彰されていることなどから、大ヒットすると見ている。

「テトリス」はソ連科学アカデミーの研究者、アレクセイ・パジトノフ氏が考案し、モスクワ大学の学生、バディム・グラシモフ氏がプログラムしたのが始まり、とされており、アカデミーソフト／エローグがオリジナルの著作権を持っている。

今回、米国任天堂はエローグとの間で、家庭用TVゲームに関する世界的独占ライセンス契約を結んだが、パソコンソフトと業務用（コインオプ）分野は含まれていない。また米国任天堂はハンドヘルド版について別にライセンスを得ており、液晶ゲーム機「ゲームボーイ」用としてそのカートリッジ「テトリス」が六月にも日本で発表されるとしている。

米国パソコン市場ではスペクトラム・ホロバイツ社が英国のミラーソフト社を通じて許諾を得て八七年に発売、これまで先駆的に「テトリス」ファンを増やしてきた。日本のパソコン市場でも㈲ビーピーエス（BPS）が昨年来展開してきた。

業務用そのまま

ところで昨年末から任天堂との間で訴訟を進めている米国アタリゲームズ社とその子会社のテンゲン社も「テトリス」を手がけている。まずアタリゲームズ社は英国ミラーソフト社を通じて許諾を得て業務用（基板キット）を今年二月に出荷した。テンゲン社はNES用ソフトを昨年十二月に発表したが、発売状況ははっきりしていない。

テンゲン社はセガ社に業務用を許諾、セガ社はセガ社バージョンとして昨年十二月から基板キットを製造、リースし、つい最近発売に踏み切った（アタリゲームズ社は欧米、セガ社は日本の各市場を分担した）。

任天堂「ファミリーコンピュータ」（FC）用ソフトでは、BPSがテンゲン社を通じて許諾を受け、昨年十二月にFCソフトを発売していた。しかし今回の契約により、BPSは米国任天堂から改めてライセンスを得ており、その許諾ルートが切り替わることになったもようだ。

セガ社は16ビット「メガドライブ」用ソフトとしてテンゲン社を通じて許諾を受け、四月十五日にも発売する予定だったが、発売を延期することになった。

セガ社の業務用「テトリス」の評価は高く、本紙のチャート「ベストヒットゲームズ25」でも一月十五日号以来ずっとトップの座を守っており、今年最大のヒット作のひとつとなるのは確実だ。BPSによるFC用「テトリス」も今年早々に売り切れ、再発売が待たれたが、これもヒット作になると見られている。

「テトリス」をめぐるライセンス関係は、もともと複雑でわかり難かったが、任天堂グループによるライセンス関係樹立はわかりやすく、このため従来のライセンス関係の再調査は必至と見られている。

米国のＩＢＭ　ＰＣ版の画面

セガ社の業務用「テトリス」

ＢＰＳのＦＣ用「テトリス」

遊戯料の消費税

〝30円免税〟未定

通産は協議中、SC遊園は陳情

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）は四月三日、遊戯料金が一回三十円以下の場合にその遊戯料金に係わる消費税が実質的に免税扱いとなる、との大蔵省の行政解釈が早くも崩れたことを明らかにするとともに、経過を見守るよう会員に求めている。

これは同協会が三月十五日に大蔵省主税局税制二課に問い合わせて得た行政解釈（本紙前号で既報）を覆すもの。同協会では先の行政解釈に関して国税庁による確認を求めていたが、三月三十一日に行なわれた大蔵省と国税庁の協議において先の行政解釈が覆され、その旨通産省・サービス産業室を通じて同協会に連絡してきた。

同協会によると大蔵省と国税庁との協議で先の行政解釈を覆した理由は、「遊戯機械は自動販売機と同じであり、外税方式（本体価格と区別して三%税額を領収）は認められない」というものだとしている。

四月三日、同協会の内田会長らが通産省・サービス産業室を訪れたところ、大蔵省と通産省の間の協議は継続中であることがわかった。このため同協会では、先の行政解釈に基づく対応を進めていることなどを理由に、先の行政解釈を変更しないよう陳情していくとしている。

大蔵省では消費税実施のため「一括転嫁」を認めたりして消費税制の矛盾を広げているが、三十円以下の課税取引にもかかわらず遊戯料金については「内税」方式しか認めない、という考えを示しているようで、さらに矛盾を広げている。

遊園施設と乗物機

販売は「外税」で

JAPEAが表示カルテル結ぶ

全日本遊園施設協会（事務局東京、山田三郎会長、JAPEA）では四月七日、遊園施設や硬貨作動式乗物機の販売に際して消費税実施に伴ない「外税」方式を採用、カルテルを結んだことを明らかにした。

対象となるのは遊園施設および「硬貨・メダル投入式乗物機」の製造および卸売業。同協会では消費税の表示方式について、オペレーター委員会（若園一夫委員長）が検討してまとめ、二月二十七日に大阪で開かれた臨時理事会で承認、三月三十一日に公正取引委員会に届け出たとしている。

なお遊園施設などの利用料金については、「内税」方式が妥当とする考えを同理事会で決議したもようであるが、これについてのカルテルは結ばれていない。

ランドのリモコンTVドライブ

改良し本格展開

国内最大規模の卸専門書店ビル内で

㈱ランド（本社大阪、平井宏夫社長）では、リモコン操作によるTVドライブゲーム機「ドライブシミュレーション・システム」（DSS）を、昨年十一月から高松市で実験営業していたが（本紙第348号参照）、改良を加えて三月六日正式にオープンした。

これは日本最大規模の卸専門書店として話題となっている「宮脇カルチャースペース」（三階建て）のオープンに合わせたもの。三階のフロアのうち約半分の千三百平方メートルを同社が賃借りし、DSSをメインにTVゲーム機や乗物機を設置したAMゾーンとして運営を行なっている。

DSSは同社開発によるもので、超小型テレビカメラ搭載のモデルカーを、カメラから無線で送られてくる映像をTV画面で見ながら、リモコン操作で走らせるというドライブシミュレーション。

改良点はモデルカーのカメラとバッテリーを内部に収め、外観をすっきりさせるとともに、車高を低くし安定感を増したこと、運転席をコックピット型にし、操作もブレーキペダルをなくして、アクセルを離すとブレーキがかかるようにしたことなどで、コース部分は従来どおり。料金は一回五分間（調節可能）五百円から三百円に引下げられた。

なおDSSのみの設置面積は六百平方メートルで、コースの全長は百四十メートル。六人同時プレイができる。バッテリーの使用時間は、一回の充電で動力メカ部分が二十分間、カメラ部分が四十分間となっている。プレイヤーには一回利用するごとにスタンプが押される〝メンバーシップカード〟を渡し、十回利用で一回、二十回で二回、三十回で三回の無料プレイをサービス。

このほかTVゲーム機四台、エアーホッケーゲーム機一台、スロットレーシングを四人用二十四分の一と八人用八十分の一モデルを各一台、定置型乗物機二台、バッテリーカー五台をゆったりと設置。これらはすべて車をテーマにしたもので、同社買い取り。

平井社長は「これまで機械のテストをし客の反応を見るために実験営業してきたが、まずまずの評判を得た」「高松は瀬戸大橋開通で注目を浴び、また当ビルも話題性があるので広い地域からの集客が望める」と語る。なおDSSの今後の展開については、同機によるイベントを各地で展開する方針で、三月下旬から大阪の各SC内で実施するとのこと。

また同ロケ責任者の合田正昭店長はDSSについて「モデルチェンジが集客力に反映すると思う。客層は家族連れと中、高生が中心。なおコース内は立入禁止だが、子どもを入れてTV画面に映し出すような催しも考えている」としている。同ビルの書店は年中無休だが、同ロケは毎月曜日を定休とし、営業時間は午前十時から午後六時半まで。

なお同ビルは㈱宮脇書店が建設したもの。書籍は小売りをせず卸専門で、三十三万冊もの出版物展示場となっており、注文のみに応じている。

問い合わせ先＝㈱ランド（☎〇六−三五一−二四一五）、宮脇カルチャースペース内ロケ（☎〇八七八−二三−三五二二）。

写真はいずれもDSSで、改良が加えられたリモコンカー（右上）と運転席部分（右）、下は走行コースのようす

ランド〝DSS〟のロケにて。ゲーム機（写真左奥）や乗物機も設置

〝ゲームビジョン・シリーズ〟

液晶ゲーム3種

セガ社から同時に発売

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）ではこのほど、ハンディタイプの液晶ゲーム「ゲームビジョン・シリーズ」三種類を開発、四月八日同時発売した。

同社では「液晶ゲーム市場が昨年後半から再び上向き傾向にあり、どこでも簡単に遊べる手軽さが見直されてきたと見て、今回発売することになった」とし、特徴として「迫力あるゲーム音楽（オン、オフが可能）、質の高いゲーム内容、低価格」を挙げている。大きさは本体が縦十三センチ、横十一センチで、画面サイズは縦五センチ、横四センチ。単三乾電池二本（別売）使用し、ゲーム終了で自動的に電源が切れるようになっている。今回発売となった三機種は次のとおり。いずれも二人用で、ハイスコアが記憶され画面に表示される。

「アウトランF−1」＝タイマー内にゴールを目指して車を走らせるカーレースゲーム。九十九ラウンドで構成。「サブマリン・ウォーズ」＝ソナーで敵艦の位置を探し魚雷で撃沈させるゲーム。全部で九ステージある。「SDI」＝宇宙空間で未知の敵と迎撃戦を展開する宇宙戦争ゲーム。九ステージで構成。

いずれも価格三千八百円で、各ゲーム六万個の販売を目標としている。

セガ社のハンディタイプ液晶ゲーム〝ゲームビジョン・シリーズ〟

タイトーがサービスと販促を兼ね

〝ファン感謝デー〟開催

500人を招待、新TVゲームも披露

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）では四月二日、同社TVゲーム機のプレイヤーを対象にした「タイトーファン感謝DAY」を東京・新宿のルミネホールで開いた。

これは同社ファミコン用ソフトを中心としたTVゲームファンへのサービスと販促を兼ねて、今回初めて実施されたもので、参加者は千名以上の応募者の中から抽選で五百名が招待された。

カラーレーザー光線などによる華やかなオープニングショーで会場の雰囲気を盛り上げた後、ファミコンおよびPCエンジン用の新作ソフト（「究極ハリキリスタジアム平成元年度版」「バリバリ伝説」）を紹介。続いてテレビ東京の番組「ファミッ子大集合」の司会をしている志賀正治、山田昭子の両氏をゲストに迎え、参加者とともにクイズやゲーム、抽選会などを楽しんだ。また会場では業務用TVゲーム機「ファイナルブロー」（本号「話題のマシン」参照）も展示され、同社内覧会に先駆けて初公開された。

同社では「ゲーム大会も企画したが、これは一部の人しか参加できず時間もかかるので取りやめ、いろいろなゲームを用意し、参加者に自由にプレイしてもらうように配慮した」とし、「このイベントは大変好評だったので、さらに内容を充実させて毎年開くことにし、できれば東京以外の都市でも実施していきたい」としている。

写真はいずれも500名が参加した「タイトーファン感謝DAY」にて

大阪89AMショー

「出展案内」作成

展示部分とイベント部分で構成

「大阪AMショー」の企画検討を進めているショー委員会（高嶋由之委員長）では、三月二十日に会合を開いて同ショーの「出展のご案内」を作成、四月初めに出展予定社らに送付した。そして出展予定社を対象とした「事前説明会」を大阪（四月十二日）と東京（十四日）で、続いて「出展社説明会」（五月二十六日）を大阪で開くことになっている。「出展のご案内」の主な内容は次のとおり。

同ショーの名称は「大阪89アミューズメントマシンショー」と変更され、サブタイトルが「サマーゲーム・フェスティバル」となっている。テーマを〝体験と創造の夢空間〟として七月一−二日、大阪・南港のインテックス大阪五号館で、大阪、兵庫、京都、滋賀の四協会共催により開催される。

会場は展示面積が四千七百二十八平方メートル（一小間二・七×二・七メートルで計二百七十九小間）あり、うち百九十二小間が出展社展示部分、五十六小間がゲーム大会のイベント用、残り三十一小間が飲料販売や休憩コーナーなどとなっている。

出展対象者はAM機と、その関連機器を扱う国内の業者で、出品対象はAOUエキスポのものとほぼ同じで、「賭博に使用されるおそれのある機械（ポーカー、エイトライン、ベット方式払出し装置付きのテーブル型など）、紙幣識別機搭載ゲーム機、コピー品、映像や音声の表現が青少年に好ましくないもの」などは出品できず、これらのカタログ配布もできない。

出展料は一小間十五万円（消費税込み）で、五月十八日までに振込む。

会場への入場については、出展社に一小間当たり三枚の「無料入場パス」を配布。また出展社と主催四協会の会員に一枚五百円の「入場券」を発行し、AOU加盟の各都道府県協会には「無料招待券」が配布され、〝一般入場日〟としているショー二日目には「一般入場券」が会場入口の窓口で販売される。

なお初日の夜には「親睦パーティー」が大阪ヒルトンホテル（予定）で開かれることになっている。これはパーティー券（一枚一万二千円）方式だが、出展社には一小間につき一枚の無料招待券が配布される。

いずれも宝塚ヘルスセンター内にあったゲームコーナーのようす

宝塚ファミリーランド内

〝大温泉〟が閉鎖

名物のゲームコーナーも撤去

宝塚ファミリーランド（兵庫県宝塚市、阪急電鉄㈱経営）内の〝大温泉〟として長年親しまれてきた「宝塚ヘルスセンター」が、三月末で閉鎖された。

同センターは昭和三十五年二月に関西初のヘルスセンターとして開業。鉄筋コンクリート三階建て（敷地面積約二千八百平方メートル）で、二つの大浴場、大広間、食堂などのほかゲームコーナーなどがあり、最盛期の三十七、八年頃には年間入場者六十五万人を数えた。しかし近年は年間十五万人ほどの入場者数に落ち込み、加えて建物が老朽化し補修費もかさむことから、開業二十九年目に幕をおろすことになったもの。

なおゲームコーナー（大和娯楽運営）には約八十台の機械（アーケードゲーム機中心に定置型乗物機も数台が）設置され、それもかなり古いものがあり、業界にとっては貴重な資料ともなるようなコーナーだったが、同センターとともに閉鎖、撤去され惜しまれている。

タイトー、カプコンのTVゲーム
GSVで4作品
ゲーム音楽「サイバリオン」も

サイトロンレーベルのGSV（ゲーム・シミュレーション・ビデオ）シリーズで、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）と㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）の業務用TVゲームがそれぞれビデオテープ化され、三月下旬から四月下旬にかけて四本が発売となった。

同シリーズは、TVゲームの全ステージを次々とクリアしていくゲーム画面のようすをテープに収録したもので、これで計二十四作品となる。

今回の四本は「大魔界村」（三十分、三千八百円）、「カプコンゲームシンドローム」＝前作と「ロストワールド」「ストライダー飛竜」の三ゲームを収録（九十分、九千八百円）、いずれも三月二十一日発売。「究極タイガー」（四十五分、三千五百円）、「タイトースーパーシューティング」＝前作と「飛翔鮫」「達人」を収録（九十分、九千二百円）。

またタイトー「サイバリオン」「チェイスHQ」のゲーム音楽アルバム「サイバリオン」（GSMシリーズ十四弾）が三月下旬発売となっている。

GSVシリーズで上は「カプコンゲームシンドローム」左上は「究極タイガー」、左は「タイトースーパーシューティング」

初のセタ音楽集
6ゲーム収録、ポリスターから

㈱セタ（本社東京、富士本淳社長）開発の業務用TVゲームミュージックをまとめた音楽アルバム「セタ・ゲームミュージック・シーン1」が、㈱ポリスターから四月二十五日発売となった。

セタのTVゲーム音楽を集めたアルバムはこれが初めてのもので、ポリスターのゲーム音楽アルバムとしては第八作目。

収録曲は①「ツイン・イーグル」、②「目撃」、③「特殊部隊UAG」、④「スーパーリアル麻雀PⅢ」（以上オリジナルサウンド）、⑤「USクラシックゴルフ」、⑥「新作戦争スーパーリアル・アクションゲーム」（以上アレンジバージョン）の六つのTVゲーム音楽を十九曲で構成。うち④については同ゲーム中に出てくる音声も入っている。CD二千四百円、CT二千百円。

なお以上のTVゲーム機のうち、①から④まではいずれもタイトーから発売となっており、⑤は二月の米国ACMEでタイトーから披露されている。また⑥については近く発売予定の新作で、名称未定のもの。

「サイバリオン」のジャケット（上）と「セタ・ゲームミュージック・シーン1」（下）

論潮

正面から進む

群馬県内の農協が次々と「消費税廃止」決議を行ない、これまでの厚い保守基盤を揺がしている。渋川市では「消費税導入は農産物自由化に続くダブルパンチ」だという意見が多数を占めたという。リクルート汚職だけが政府・自民党の支持率をひとケタ台に下げているのではなく、少なくともこれら三つの大きな汚点が国民を怒らせてしまっているのだろう。

ここで注目したいのは「消費税廃止」を決議することができるという団体の組織力である。国会で決まったのだからとあきらめず、また現に消費税が実施されているにもかかわらず堂々と「廃止」を求める姿勢は、それなりに組織力を持たないととれないはずだからである。もちろん国政に対する見識が保たれていることも重要な点である。

ひるがえってAM業界の実情を見た場合、腹の中では「消費税」に憤りを感じていても、廃止に向けての具体的なアクションがまるで見当らない。しかし、この厄介な「消費税」は現在三%であるが、将来いつ五%、一〇%へと引き上げられるか分からない、という性格を持つものであり、業界にとっては〝天敵〟のようなものである。

従って「消費税廃止」に向けてアクションを起こすしかないが、悲しいことに業界は正面から意見をぶつけるということについて、まったく経験がない。むしろ、どう妥協するかという論議にすりかえる傾向が強い。これでは会員数が多いとしても、組織力は弱いと見られて当然だろう。会員数は少ないが、多くするためにはこうしたアクションを重ねていくことが必要なのだ。

他人まかせでいるとどんなことになるか、ということは「消費税」のこれまでのやり方を見ていると、よく分かるはずである。政府はオペレーションの実態などまったく無視して、税金をとることだけを説明している。それでも業界は知らんふりするだけなのだろうか。それとも無能ということなのだろうか。

〝ミッフィー〟で
セガ社、乳幼児向け玩具3種類

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、オランダの絵本作家、ディック・ブルーナ氏の代表的なウサギのキャラクター「ミッフィー」を採用した玩具三種類を発売した。

これは乳幼児向けのもので、ダイヤルを回すとウサギが飛び出す「ミッフィーのはじめてテレフォン」（二千三百円）と絵が動く「同メロディテレビ」（二千九百八十円）を三月六日発売、ブランコを採用した「同ビジージム」（三千九百八十円）を三月二十七日発売。

「ミッフィーのはじめてテレフォン」

新会社設立

㈱フィルモア＝大阪府豊中市宝山町二十三の十、淀川ビル、☎八四五－二五三五、森田登志喜社長（PICより独立）。

静岡市が駿府城公園を会場に
SUNP博開催
遊園地部分を泉陽興業が運営

静岡市では市制百周年と駿府城の築城四百年を記念し「静岡駿府博覧会」（略称「SUNP博89」）を、三月十八日から六十五日間、市内の駿府公園で開催しており、同博の遊園地部分「プレイランド」を泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が運営している。

同博は〝人と歴史、そしてその未来——すんぷ〟をテーマにし、江戸時代に徳川家康が築城した駿府城跡を会場としており、期間中百万人の入場者を目標としている。会場総面積は約九万平方メートルで、九つの展示パビリオンとプレイランド、イベント広場のほか、二分の一スケールで再現した駿府城天守閣、城下町などが設置されている。なお会場の地下には江戸時代の遺構があり、地面を深く掘ることができないので、各施設は盛り土をした上に建てられている。

プレイランドは約一万平方メートルの敷地があり、十三種類の遊戯施設が設置されているが、ファミリーで楽しめる中型機が中心で、大型遊園施設は少ない。これは遺構があるためで、泉陽興業東京支店の仲道男営業係長は、「近くに遊園地がないので大型機種を入れたかったが、スペースが狭い上に地面を四十センチ以上掘りさげられないので設置できなかった。また公園の既存の施設や樹木をそのままにして、各施設をレイアウトしなければならなかったので苦労した」と語る。設置内容は次のとおり。

竜をデザインした二十人乗りのコースターが、全長六十五メートルのら旋状コースを疾走するミニコースター「ドラゴンコースター」（イタリア・ザンペルラ社製）、先端に乗り物を付けたアームが回転とともに交互に外側へ振り出される定員二十八人の「スーパースイング」、定員六十二人の「メリーゴーランド」、ヘリコプターや飛行機など二十四台が回転する定員四十八人の「ミニジェット」、ペダル走行式で百七十二メートルのコース上を進む「サイクルモノレール」、同じく吊り下げ式の「サイクルコースター」、レバーを前後に動かしながら垂直に回転させる「ピーターパン」、エアーアクション遊具「ぼくクマさん」（大阪テント製）、ファンハウス「お化け屋敷」。

このほかレール（全長六十五メートル）走行式乗物機「フェニックス号」（定員三十人）、バッテリーカー十台、ぬいぐるみ式バッテリーカー「サファリペット」五台など。また約百六十五平方メートルの敷地に設けたテント張りの「おもしろゲームハウス」には、TVゲーム機約二十五台、プライズマシンを含むその他アーケードゲーム機約三十台、定置型乗物機五台を設置。うちTVゲーム機はコックピット型とアップライト型のみで、テーブル型は「効率が悪い」とのことで設置されていない。この「ゲームハウス」は遊園地内の施設ということで、風営八号対象外とのこと。

なお静岡県アミューズメント協会（曽我栄蔵会長）では、泉陽を通じて同ゲームコーナーへの参加を検討していたが、「メリットが少ないと判断」し参加をとりやめたとのこと。

展示館ではカナダ・アイマックス社製大型映像システム「アイマックスシアター」を中心に、立体映像やハイビジョンなどを採用した映像による紹介が多い。同博覧会閉幕後はすべての施設が撤去され、駿府公園全体が再整備されることになっている。

写真はいずれも「駿府博」にて。上は実物の2分の1スケールで再現した駿府城天守閣のようす。下は「スーパースイング」

「駿府博」にて。上はペダル走行式乗物機「サイクルモノレール」、下はプレイランド内のゲームコーナー「おもしろゲームハウス」

63年中の遊技機賭博
検挙件数は微増
うち4分の1が許可営業所

警察庁・保安課は昭和六十三年中（一－十二月）の遊技機賭博検挙状況をこのほど明らかにしたが、それによると前年をわずかに上回るものとなっている。

六十三年中に遊技機賭博で検挙したのは千五件（前年九百九十九件）で〇・六%増、人数は五千五百七十二人（五千四百三十八人）で二・六%増、営業所数は千二店（九百九十九店）で〇・三%増となっている。また押収台数は八千二百六十三台（七千九百六十四台）で三・七%増、押収賭金は約四億二千万円（三億八千万円）で一〇・五%増となった。

これらのうち風営法に基づく「八号営業」の許可を受けたものが、営業所数で二百六十七店（全体の二六・六%）もあった（前年は三七・二%）。このため同庁では今後とも積極的な取締りが必要だとしている。

なお昨年十月末の「八号営業」の許可営業所数は、専業店六千二百三十五軒、併設店一万七千六百八十六軒の計二万三千九百二十一軒であり、許可を要さない営業所数は専業店六軒、併設店一万七千八百五十六軒の計一万七千八百六十二軒となることが判明した。うち許可のいらない「飲食店との併設」は一万二千七百六十五軒（設置台数二万三千七百四十三台）もあり、平均一・九台あることがわかった。

アジア太平洋博覧会—福岡'89

ASIAN-PACIFIC EXPOSITION:FUKUOKA '89

マスコットマーク：手塚治虫デザイン

九州初登場 今年最大級 機種揃えの地方博

遊園地部分を明昌、泉陽、三精の3社共同企業体が運営

上の写真は「アジア太平洋博」会場全景、右はプレイランドの一部

〝新しい世界のであいを求めて〟というテーマで「アジア太平洋博覧会—福岡89」（愛称〝よかトピア〟）が三月十七日から百七十一日間、福岡市・百道浜の埋立地を会場として開かれており、同博の遊園地部分「プレイランド」を明昌特殊産業㈱（本社大阪、福田三徳社長）、泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）、三精輸送機㈱（本社大阪、太田昭比古社長）の三社の出資による共同企業体（ジョイントベンチャー）が運営している。

同博は福岡市の市制百周年を機に、九州・福岡の発展と国際化を目的として開かれたもので、「古来アジア、太平洋からの文明のクロスロードとなってきた九州の歴史的、地理的背景の中で、アジア、太平洋の国々との結びつきを深め、青少年に夢と希望を与える」ことを開催の趣旨として掲げている。海外からはアジアを中心に三十七ヵ国からの参加があり、国内を含め全参加企業・団体は五百六十八にも及ぶ。なお愛称「よかトピア」は一般公募で決められたもので、「よか」は九州方言の「良い」とレジャーの「余暇」の二つの意味を含んでいるとのこと。

会場は総面積七十八万平方㍍で、そのうち五万平方㍍がプレイランドとなっており、これはいずれも、今年開かれる多くの地方博の中で最大規模となる。

プレイランドの運営は、主催者側の要望で窓口を一本化するために三社の共同出資で結成した「プレイランド共同企業体」が担当。同企業体は明昌の福田社長が代表となり、事務局（責任者は明昌・同博営業所の進賀靖弘所長）を会場内に設置している。出資比率は明昌と泉陽が同率で、両社合わせて八割強となっており、プレイランド全体の経費や売上げなどは出資比率により割当てられる。

世界最大のホイールの大観覧車（上）と同機の順番を待つ長蛇の列

プレイランドに28機種 パビリオン数は43館も

プレイランドには全部で二十八施設が設置され、うち明昌が十一、泉陽が十四、三精が三施設を担当。これらの機種は、三社が主催者側に提出した機種リストから、主催者側が選定したもので、九州では初登場となるのが七機種ある。主催者側では「博覧会は学びの場であるとともに遊びの場でもある」とし「プレイランドは老若男女すべてが楽しめるよう配慮し、夢と喜びの提供が目的」としている。

設置機種の中でとくに人気を集めているのが、明昌の「大観覧車」で、ホイール（回転輪）直径百㍍は世界最大。高さも百四・五㍍と、横浜博での泉陽の大観覧車（百五㍍）に次ぐ世界最大級のもの。六人乗りのワゴンが六十四個あり、定員は三百八十四人。約十五分で一回転する。同機には多い時で三時間待ちの長蛇の列ができている。

明昌担当によるこのほかの機種は次のとおり。

「レンジャー」（西独フス社製）＝四十人乗りの巨船が宙返りをする。「ナイアガラ」（同）＝九人用超大型滑り台（以上二機種は九州初登場）。「アモーレエキスプレス」＝円形に連結された二人乗りの乗り物二十台が高速回転し、途中で数回、内側からテントがドーム状に出てきて、乗り物部分をすっぽりと覆うのが特徴。「フラッシュダンス」＝メロディーに合わせ乗り物が揺れながら回転。「スーパーバイキング」、「モンスター」、「ツイスター」、「クリスタルゾーン」（リッツファンタジーが岡本製作所から明昌を通じて設置、運営）、ゴーカート。

泉陽の運営は次のとおり。「ジャイアント・キャメルコースター」＝コース全長七百㍍、定員四十八人。同機を中心に「バルーンレース」（イタリア・ザンペルラ社製）、「レガッタ」（オランダ製）、「スーパートルネーダー」、「UFOサイクル」、「ピーターパン」（以上五機種は九州初登場）、「フライングカーペット」、「スーパースイング」、ファンハウス「日本怪談物語」、「むしむし大行進」（米国ベンチャーライド社製）、「てんとう虫のサンバ」、バッテリーカー（十台）。「ダウンタウン」＝関西精機「トップシューター」、タスコ「ゴリラボール」各五台など。テント張りゲームコーナー＝TVゲーム機四十台を中心に計約八十台のゲーム機と、定置型乗物機十台。以上のゲーム機は地元と関西のオペレーター三社によるレンタルで設置。

三精の担当機種は子会社の㈱サンエースが運営。南洋ふうの装飾を施した全長三百七十㍍の「急流すべり」＝コースに二段階のウェーヴを設けており、これは同機種では国内初のもの。レール走行式乗物機「アニメのれるランド」（朝日エンジニアリング製）＝全長五十㍍のレール二本を約二百平方㍍の敷地に走らせ、いろいろな楽しい装飾を施したもの。定員四十人の「メリーゴーランド」（同）。

各機種の利用料金は大観覧車が八百円、コースターと急流すべりが五百円、あとは四百円以下となっている。

さて展示会場のほうは、四十三のパビリオンが設けられ、多くの緑の木や人工の川などがあり（プレイランドにはまったくない）、自然公園的な雰囲気がある。展示部分の主なものは次のとおり。

「福岡タワー」＝高さ二百三十四㍍。三角柱のタワーで展望フロアまでエレベーターで上る。「スーパーシップ9」＝全周九面の映像館。四百の座席を乗せた円形舞台が前後左右に傾く（舞台装置は泉陽製）。このほか立体映像やハイビジョンなど映像を採用した展示館が半分ほどあるが、観客参加型のものが多いことが特徴。「エスニックワールド」＝樹木で構成したジャングルふう迷路。「ゆうゆう村」＝マイクロマウスを郵便車にして実演。「ロコランド」＝D51のミニ蒸気機関車が客を乗せて走行。

主催者側では期間中入場者数の目標を七百万人としている。会場への交通の便がよいこともあって盛況で、開幕後一ヵ月現在で百万人を突破した。なお閉幕後はタワーと三つの施設を残して撤去され、跡地にダイエーホークスのドーム球場やホテルなどが建てられニュータウンとして生まれ変わる。

なお今年も昨年に続いて地方博ラッシュで、市制百周年を迎えるのが三十八市にのぼり、各市でイベントが開催される。そのうち〝博覧会〟の形をとるものが約十五ヵ所あり、同博と横浜博が最大級の規模となっている。そして大部分の会場には、遊園地部分または遊園施設が設置されることになっている。

左の写真は「フライングカーペット」のようす。下は「アモーレエキスプレス」で、高速回転中に内側からテントが出てきて、乗客は少しびっくりする。テントは半円を描いて乗客をドーム状に覆ってしまい、内部が一時暗闇となる

上の写真は国内初の２段ウェーブを採用した「急流すべり」、右は同機の出入口部分で南洋ふうの装飾が施され人目を引いている

右の写真は「スーパートルネーダー」とその周囲を走る「ＵＦＯサイクル」

上はいろいろな楽しいデコレーションを設けた「アニメのれるランド」のようす。下は「フラッシュダンス」（左）と「ナイアガラ」

上の写真はコース全長700ｍのローラーコースター「ジャイアント・キャメルコースター」、下は「レンジャー」（左）、「モンスター」、「スーパーバイキング」などのようす

ゲームコーナー（右）と「ダウンタウン」のようす。背後に福岡タワーがそびえる

アジア太平洋博覧会の遊園地部分「プレイランド」配置図

出展88社で盛り上がるイタリアの春のショー

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】イタリアの新たな春のAMショーとして、ENADA primavera（エナダ・プリマベーラ）が三月二日から五日まで、リミニ市内のフィエラ・ディ・リミニで開催された。イタリア最大かつ最も人気のある海岸リゾート地、リミニの超近代的な展示会場は、今回の明るく楽しいショーが成功した理由のひとつとなった。ショーの組織力も素晴しかった。イタリアで大きな力を持つ業者団体のSAPARと、この会場マネージャーが数ヵ月間、緊密に準備活動を行なったのが、ショーの成功を確実にした。

イタリアでは（英国のAWP機や西独ロタミントのような）賭博遊技機の使用は禁止されており、法律はオペレートしてよい機種を厳密に定めている。使用してよいTVゲーム機、フリッパー、アーケード機はかなり普及している。ただしTVゲーム機とフリッパーで、四回以上のフリープレイは許されていない。SAPARによる数年間の努力により、法律が今のように変わったのは、三年前（八六年）のことである。それはイタリアの業者がほぼ全員加入しているこの協会の成果となった。

後述するように、イタリアではTVゲーム機の人気が強い。しかしこの国では偽造品のPC基板の販売という、実にやっかいな問題がある。その理由は、イタリア各地でプレイ料金が驚くほど安いため、オペレーターが買うにはほとんどの新ゲームの値段が高すぎることになる、とされている。しかも硬貨事情が改善に役立たない。人出の多いリゾート地での大規模なゲーム場でプレイ料金をやっと値上げしているぐらいである。偽造基板の販売は少なくなってきているが、それは販売業者が中古基板を安く売っており、人出の少ない地域のオペレーターがそれを喜んで買っているためだ。

ライセンス生産

さてショー会場に話を戻そう。**ネグロ社**は現在イタリアで最も重要な会社となっているが、五年前に設立されたときはまだ小さなオペレーターにすぎなかった。その後、PC基板の輸出入を手がけ、今ではタイトーから許諾を得てオリジナル基板を輸入し、組み立てるという方式で大量にTVゲーム機を生産するほどになった。

「オペレーション・サンダーボルト」はネグロ社がイタリア市場向けに機械仕様を手直ししたが、これはもとのデザインのままイタリア人用のサイズに直したもの。「チェイスHQ」も同様で、これらはイタリア国内で完成品に仕上げられる。

上の写真は「エナダ・プリマベーラ」の会場を見渡したところ。下の写真は（上から）ネグロ社の小間でマリオ・ネグロ社長（左）とマーマンダ・ボーマ部長。エレットロノロ社の小間にて（左から）米国モンディール社のサーキジャン氏、エレットロノロ社のファジオーリ専務夫妻

ネグロ社によれば、「スーパーマン」など基板キットの市場もよくなったとのこと。同社はスペインに組み立て工場をもう一社設けていて、さらに近くフランスにも設けるとのことである。タイトーはこのためヨーロッパで大成功を収めている。

エレットロノロ社もTVゲーム機の販売で知られている。セガ社「ターボ・アウトラン」のアップライト版が欧州で初めて披露された。同社設立者の息子、チジアーノ・ファジオーリ氏は、最も人気を集めたのはアタリゲームズ社「テトリス」とセガ社「レッスルウォー」だと語った。このほかSNK、ナムコ、米国レーランド社の各製品が出品された。これらのゲーム機の大部分は、エレットロノロ社の工場で組み立てられ、とくにレーランド社「スーパー・オフロード」は欧州各地に出荷される。

同社はイタリアにおけるゴットリーブ/プリミア社製品の独占販売権も持っており、一連のフリッパーを出品した。

ディコマ社も重要な会社であり、幅広くゲーム機を出品した。出品機はアタリゲームズ社「ファイナルラップ」、バリーミッドウェー社「ランページ」、セガ社「ギャラクシーフォース」など。また米国ウィリアムズ社、データイースト社のフリッパーが華々しく披露された。

チノサカ社のアルフォンソ・チモサ氏は、TVゲーム機とその基板の販売専業だと説明した。同社のあるイタリア南部では、多くのゲーム機の値段が高すぎてオペレーターの手に届かないが、中古基板についてはいい市場になっている、と語っている。人気のある新ゲームはセガ社「パワードリフト」、コナミ「ホットチェイス」だと言う。中古基板ではタイトー「スーパーマン」、テクモ「ニンジャガイデン」が強いとのこと。

プレイトロニック社は現在コナミと提携して、うまくやっている。コナミ・ヨーロッパ社から基板を買い、自社製キャビネットをつけて売っている。ショーではよく出来た明るい赤色のキャビネットを出品しており、ゲーム場に人気があるとのことだ。他にカプコンの「ストライダー」が欧州で初めて紹介され、バリー・フリッパー「トラックストップ」も披露された。

左側上の写真はテクノプレイ社の小間で、マリオ・ザッカリア社長（左）と英国AL社のウィルコックス氏。下の写真はプレイトロニック社の小間にてパオロ・プリア氏

イタリアで開発された異色のフリッパーがこのショーで出品された。**ミスターゲーム社**「モーターショー」がそれで、小さなTVゲームを含んでおり、一定得点以上になるとTVゲーム三種類のうちどれかを始めることになる。操作はいずれもフリッパーのサイドボタンで行なう。

ミスターゲーム社のフリッパー「モーターショー」と、同社のモーリチオ・アルバータジ氏

テクノプレイ社も変わったフリッパーを出品した。同社の新製品「ハイボール」は、TVゲーム機のキャビネットに組み込むことができる。テーブルの下にはスプリングがあり、機械を揺らすとゲームが変化する。運ぶときは、テーブルをキャビネットにたたみ込む。

AM機オンリー

最近スポーツ性のあるゲーム機の人気が欧州で高まりつつある。楽しめるうえに、他のゲーム機より税金が安くて済む。英国のハーゼル・グローブ社製プールテーブルがソゲマ社の小間で披露された。ハーゼルグローブ社は英国、スペイン、フランスで成功を収めており、目下イタリア市場を狙っている。

ミラノのマルシリオ社はボウリング機器専門であるが、スポーツ性のある他のゲーム機を探している。同社は米国のバレイ社の電子ダーツ機を出品し、モデル嬢がそれをデモして見せていた。オペレーターは喜んで見ていたが、注文はなかった。保守的な分野では非常に強力な努力とハードワークがなければ、新しい分野へと導くのは困難だ。必要な努力が行なわれた国では大成功している。

出品されたアーケード機のなかには、デジタル・ポートレート・システム社による星占い機があった。なんとそれはローマの有名な史跡からデザイン化したものだった。

COAM社は小さなパンチングボール機を出品した。小さなゲーム場向きで値段もそう高くない。壁に固定されており、パッドの中央を叩くと得点が上がるというものだ。

マッジアイオーリ社はフランスで開発されたユニークなアーケード機を出品した。これはミニゴルフのテーブル版で、ホールの位置の変更が可能なもの。ビリヤードの要領でキューでボールを突いて楽しむ。

ジュークボックスは幅広く出品されていた。イタリアの専業社、リアンテ社は、パイオニアのビデオジュークボックスをうまく紹介した。これは日本製で、目下ヨーロッパに受け入れられつつある。アウトマート・シュピール社はワーリッツァーの最新機種を出品した。ロウAMI社ジュークはプレイトロニック社が出品した。ジュークについてはシーバーグ社製品が重要だが、これはソゲマ社が出品、シカゴからボブ・ブライザー副社長がプロモーションのために来ていた。

イタリアにはキャビネットや操作盤などの専門業者が多い。キャビネットの価格の競争も激しい。その典型的な例がマスターゲームズ社のキャビネットであるが、他社製品とちょっと違ったデザインのため評判を得ていた。

エナダ・プリマベーラへはフランス、オーストリア、西ドイツ、スイスなど各国から多数訪れ、国際的なものとなった。このショーに出展したのは八十八社で、どの出展社も最初の二日間は喜んでいた。このショーが今後毎年開かれることについては、ほとんど疑問はない。

デジタル・ポートレート・システム社が出品した星占い機「ザ・マウス・オブ・トルース」

アイルランドのショーを〝統合〟

AMUS-EXPO '89

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】アイルランドの新たなショー、「アミューズエキスポ89」の首尾は上々だった。このショーは三月七―八日、ダブリン市内のグリーンアイルホテルで開かれ、アイルランド共和国と北アイルランドと英国から二十五社が出展した。

これはダブリンで半月以内に二つものショーが開かれることになっていたのを、ひとつに統合したもの。

その前にアイルランドの国情を知っておく必要がある。ショーの開かれた共和国の人口は四百万人。離れている北アイルランドの人口は百万人で英国に属している。これら三つは法律も別々である。共和国と「北」はそれぞれ別の通貨を用いているが、言語はともに英語を使っている。アイルランド人の大部分は、英国西部のこの島（アイランド）のことをアイルランドと呼んでいる。

右側上の写真はJHSアソシエーツ社の小間で（左から）ウィルソン氏、ジョン・サンダ社長、マグニス氏。下の写真は英国エレクトロコイン社の小間にて、同社のハンス・ビーラム氏

アイルランド共和国のオペレーターの置かれている条件はここ数年悪化してきており、大変厳しい。法律は時代遅れで、不合理で、実態に合っていない。

業者団体はシングルロケとゲーム場の各オペレーター協会としてふたつあるが、業界のイメージアップに役立っていない。そしてマスコミによる極めて不正確、不公平で、偏見に満ちた報道が、この業界に大きな損害をもたらしている。

一方、北アイルランドの状況は良い。ここでも以前は協会がふたつあったが、努力の末に統合し、その結果法律が次第に改善されたからだ。現金（コイン）の出る遊技機が容認されており、遊技機業界の発展は著しい。

「アミューズエキスポ89」に出品された機器は両方のアイルランド向けである。共和国のオペレーターは将来営業できるかも知れない賭博遊技機に興味を示していた。これらの賭博遊技機（AWP）を別にして、出展内容を見ていく。

TVゲーム人気

共和国のダウン・プールテーブル社が出品したプールテーブルがオペレーターの関心を引いていた。同社のアラン・クロック社長は、コインオプ機専門の輸送業から身を起こし、英国リバプールからプールテーブルを輸入するところまで手を広げた後、自分で製造し始めたのだ。同社は伝統的な緑色のテーブルに代え赤色と青色を配した新しいプールテーブルを披露し、高い評価を得た。

北アイルランドの新会社、KCレジャー社もプールテーブルのメーカーであり、今回のショーで成功を収めた。同社は英国などに輸出している。共和国に古くからある輸入業者、アベイ・ビリヤード社は英国のヘーゼル・グローブ社製プールテーブルでうまくやっている。共和国でのプールテーブルの大手オペレーターである、オリンピック・スポーツ&レジャー社は付属品やパーツを専門に扱っており、その決済はクレジットカードで行なっている。

AMゲーム機については、とくにTVゲームに人気がある。英国のエレクトロコイン社が出展し一連の最新ゲームを披露した。同社はこれらのゲームを開発した日本のメーカーからライセンスを受けて、完成品へと組立てている。また、同様に英国のディスレジャー社が出展、ナムコの「メタルホーク」など披露した。エレクトロコイン社とともに大変活発にビジネスを行なっている。

共和国のモールAMサービス社はTVゲーム機の基板（中古を含む）を専門に扱っている。また英国のBAS社製キャビネット、「プラチナ」シリーズを出品した。共和国のマンダーフィールド社も基板とスペア部品を出品していた。

北アイルランドのJHSアソシエーツ社は、アタリゲームズ社「ザイボット」、タイトー「チェイスHQ」など出品した。同社は共和国でオペレートできないAWP機も出品した。

珍しく共和国で開発されたというTVゲーム機が、コーク・アミューズメントセンター社から出品された。このTVゲームはフットボールをテーマにしたものだった。

左側上の写真はアミューズエキスポの主催者、マーチン・デムプシー氏。下の写真はコーク・アミューズメント社の小間で（左から）マリー・ボーデンさんとジム・イーガン氏

グレイ機も浸透

以上見てきたように、アミューズエキスポではフリッパーは一台もなかったことに注目すべきだろう。フリッパーは、どういうわけかアイルランドでは全然人気がない。長期にわたり人気を保っているのは、TVポーカーであり、最近ではクレジット式が伸びている。

共和国の有名なメーカーであるキンブル社が最新機種を披露したが、それは店側に先に支払ってから遊技し、遊技の結果店側から支払いを受けるというもので、決して当初の金額より多くならない。もう一社、ノロート

アミューズエキスポで各国の業界紙を飾ったメアリー・オープンショー（本紙を手にしている）

社もこの種のメーカーで最新型のTVポーカーを取揃え出品した。またコンウェイ・ブラザーズ社は同社のTVポーカー、「ターボ」をこのショーで初めて披露した。

英国のハリー・レビー社は有名なクレーン機と射的ゲーム「シュータ・ルースタ」を出品した。これらは共和国向けである。このほかゲーム場用に、ベルギー製のクレーン機がアベイ・ビリヤード社から出品された。

英国のアソシエーテッド・レジャー社はAWP機とともに、アーケード用の星占い機やジュークボックスを出品した。同社のミック・ブランシェ氏はこのショーの成功を喜んでいた。英国のアソシエーテッド・コイン社はカプセル自販機を出品したが、これは大人にも子どもにも受けるよう開発されており、人気を博した。同社のトニー・サセックス氏は、このショーがすぐ前の「ブラックプールショー」よりよかった、と語っている。

共和国のウォーターフォード・ビデオ社はTVゲーム機のキャビネットと基板を出品した。英国から出展したフィリップ・シェファラス・スペア社のピーター・マーフィー氏や、ヨーロコイン社のニック・ビエッチ氏は、いずれもスペア部品についていい商売になった、と語った。共和国のカジュン社も操作盤などを出品していた。

大型のレジャー設備も出品された。トム・フラナガン氏のレインボー・アミューズメント社は新タイプのゴーカート「レジャーカート」を披露した。またエンタープライズ・センター社は、英国のプレジャー&レジャー社製の大きな遊具を出品した。これらはアイルランドでも需要が伸びつつある。

この「アミューズエキスポ」は小さいショーだが成功した。またアイルランドに可能性があることを示した。この国に必要なのはしっかりした業者団体であり、議論より団結力である。

ショー自体の組織力もよかったし、会場も清潔で快適だった。展示小間は地味だったが、これもよかった。主催者はマーチン・デムプシー氏であるが、同氏はアイルランドの業界紙「フェアプレイ」の発行者であり、この業界に長年関わってきている。ショー会場内には無料のコーヒー、紅茶そしてクッキーが用意さたのも好評だった。

西独の大手企業 ガーゼルマン社

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】

ム機業界で世界的に重要な会社のひとつ、西ドイツのガーゼルマン・グループは、この業界のあらゆる部門を網羅する九つの会社で出来ており、重要な製造部門、オペレーション部門を含んでいる。グループの九社はそれぞれの分野を担当しているわけだが、それらに指示を与えているのがポール・ガーゼルマン氏である。同氏は、実現できないが多くの人びとが望んできた夢を実現させた。つまり夢を持つとともに、夢を実現させるだけの性格の強さと意志を持っていたのである。

記者がガーゼルマン氏と初めて会ったのは一九七二年だから、もう長年のことになる。七二年にドイツ北部のエスペルカンプにある同社を訪れたとき、同氏は自分の生き方や目標について語ってくれたが、その後目標を達成した。夢見るだけの人ではなく行動する人だったからであり、今でもかれは行動家である。

ポール・ガーゼルマン氏は一九三四年にミュンスターで生まれ、電話技術を学んだが、これは本来の志望ではなかった。しかしその技術は魅力的だった。同氏は若くして硬貨作動式機械メーカーで働くことになったが、それはこの業界が同じように魅力的だったからだ。始まったばかりの業界で若者が事業を独立しようとしたのは当然だった。五七年、たった三十台の遊技機のオペレーションで同氏は独立した。

七二年には当時すでに中堅オペレーターになっており、約五百ヵ所で千五台の遊技機営業をしていた。同氏にとってこの事業は生涯の仕事となっており、西独におけるオペレーション上の諸問題を研究し、その解決方法を見出そうとしていた。

今では西独の強力なオペレーター協会として知られているZOAの副会長に、すでになっていた。同氏は当時、この業界の大きな拡大を見通していた。そしてその後同氏は西独において業界の発展に大きな役割を演じた

七八年、同氏がどれほど発展させたか見るために再びエスペルカンプを訪れたとき、もうすでにオペレーション規模はドイツ北部で最大になっていた。製造も始まっており、欧州では古典的なサッカーテーブルを手がけていた。その後は西独市場特有の回転盤式賭博機を「メルクール」のブランドで開発、製造してきている（この種の遊技機については特別の法規制がある）。まだこの業界では新しいTVゲーム機も製造されている。またいくつかの有名なメーカーとの提携による輸出入も開始した。

同社による遊技場経営は当時、目新しく、他と違っていた。オペレーション部門として、シュピーロテック・アウトマテン・フライツァイト・センター・ガーゼルマン社が設立されていた。すでに西独では三十軒の「シュピーロテック」遊技場があり、そのひとつを見たが、店の内外ともデザインは印象的で、快適な雰囲気が作り出されていた。当初からこれらの遊技場はあらゆる大人たちにとってリラックスの場所となっていた。

こうして同社の事業は確実に発展していった。その後、ガーゼルマン氏とは毎年IMAで会っているが、今回久しぶりにエスペルカンプのガーゼルマン本社を訪れてみて、その発展ぶりに改めて驚かされた。

賭博機とAM機

まずガーゼルマングループの本部事務所を訪れたが、同グループの九社は、製造、販売、輸出入、そしてシングルロケと遊技場のオペレーション各部門をそれぞれ担当しており、約三千五百人の従業員を擁している。少し離れたところに大きな工場があり、約六百人が「メルクール」遊技機の組立てについており、もう六百人が複雑な部品の生産についている。

本社ビルには四つの本部がある。そのひとつ、開発本部には高度の電子技術者七十人がいるが、技術面で熱心なガーゼルマン氏自身もしばしば加わっている。

生産本部には八つのラインがあり、日産二百四十台の生産力がある。西独で使える賭博遊技機といくつかの輸出用賭博機が生産されているが、ここ数年新型、つまり基本的にはギャンブル機だがペイアウトしないという「ニッフェル」タイプも手がけている。この新型市場が西独にはある。他にAMゲームのTVゲーム機も基板を仕入れて組み立てられる。長く出荷しているものに、任天堂の「トップテン」（「プレイチョイス10」に相当する）がある。

スポーツ性のあるゲーム機の人気が増していることから、エアーホッケーの最新版「スーパータイフーン」を増産している。

どのメーカーも品質管理に注意しているが、ここでも徹底して行なわれている。完成品に対して二十四時間の自動テストと、一定時間のマニュアルテストが行なわれる。ひたすらプレーし続けてテストするのである。

次に訪れたのはステラ・エレクトロニック・シュピールゲラーテ社で、八七年に設立されたばかりの輸出入部門である。本部ビルと別の事務所で業務を行なっている。ごく最近の取扱い品目には、データイーストのフリッパー、英国ヘーゼルグローブ社や米国ダイナモ社のプールテーブルなどがある。

ガーゼルマングループのうちノバ社（ハンス・ローゼンツバイク社長）は数年前に買いとられたもので、本社はハンブルグにある。アタリゲームズ社、カプコン、データイースト、SNK、TAD、セガ社、タイトー、レーランド社、ウィリアムズ社など有名なメーカー品を輸入、販売している。同社の設立は古く、長年ヨーロッパでも有力なディストリビューターだったが、ガーゼルマングループとしてもよく活動している。

本社に博物館も

「メルクール」シュピールオテック社は、グループ内で最も興味深い。ガーゼルマン氏は遊技場経営を七三年に開始、強く想像力あるアイデアを持ち続け、今日国内に百三十軒の遊技場を持つに至っている。「シュピールオテック」遊技場は、細かいところまでデザインされている。設置台数はフロアー面積によるが、賭博遊戯機が三割、AMゲーム機が七割というのが標準である。あまり多く置かず、スペースには余裕がある。

ゲーム機にはできるだけ座席を設けるようにしており、賭博遊技機は三台ずつ小区画に設けられている。ビリヤードには人気があり、各地でリーグが結成されているほどだ。遊技場の客にはコーヒーがサービスで出てくる。スナックは自動販売機で買える。

エスペルカンプの「シュピールオテック」遊技場を見るよう薦められたが、それはチェーン店のうちでも最小のものだった。しかし同じデザインが施されており、だれもが最新のAMゲームやささやかなギャンブルを楽しむことのできる場所だった。

この遊技場に来る客がごく普通の人ばかりであることは、十分注目していい。将来は女性客を入れることも計画されている。

ガーゼルマングループの本部には、これらの自動機械の博物館が設けられており、四百以上の古いゲーム機や硬貨作動式演奏機のコレクションが公開されており、専門家が管理している。全部が一度に展示されることはないが、次々と取り替えられているとのことだ。

現金がペイアウトされる西独の賭博遊技機は、一定の基準で規制されているが、近く施行される規則によるとひとつの遊技場に十台まで設置が制限されることになる。こうした規制の変更に対して、ガーゼルマン氏は強い。同氏は公的機関との交渉に優れたセンスを持っているからだ。同氏は西独のメーカー協会、VDAIのジューク・ゲーム機部門の部会長でもある。

ガーゼルマングループの業績は、ポール・ガーゼルマン氏の業績でもある。新しいアイデア、感覚を業界に持ち込んだ業績はとくに注目すべきである。九二年にはEC統合によりヨーロッパは、内壁を取り払った開放された市場となるが、ガーゼルマングループはどう拡大するか、その手腕を見守りたいものである。

ガーゼルマン本社ビル（下の写真）。上の写真はIMAでのポール・ガーゼルマン氏

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▶MONITOR T.V.

▶SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT ■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料/無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT ■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

"Tafie"

▶SPEAKER

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO ■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

▶TD-S+PALSE-NEO

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT **TD-S**

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社 ティアンドエム
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10
TEL(06)356-0467(代) FAX(06)356-1257

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671(代)
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188(代)
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

怒りのマシンガンが唸る(うな)!吠える(ほ)!

メカナイズドアタック
MECHANIZED ATTACK

全米No.1

撃って、撃って、撃ちまくれ!

2人同時プレイ-途中参加可能

襲いかかる巨大竜を倒せ!

この島は、謎と危険が多すぎる。

原始島
げんしとう

2人同時プレイ-途中参加可能

SNK
株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9431 FAX.03-865-9437
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

NESがFC上回る

米国市場では空前のブーム続きさらに普及

海外版ファミコン「NES」（ニンテンドー・エンターテイメント・システム）が驚異的な勢いで普及しているが、とうとう日本の「ファミリーコンピュータ」（FC）の販売台数を追い越したことがわかった。

これは三月末現在の集計で確認されたもので、日本の「FC」は千三百四十二万台出荷したのに対し、海外向け「NES」は千三百八十二万台となり、三月中に追い越していた。海外向け「NES」の内わけは、米国が圧倒的に多く千二百五十八万台（全体の九一・〇％）、その他に欧州、アジアへ百二十四万台（同九％）輸出している。

米国市場に向けて「NES」は毎月八十万台供給されており、これは圧倒的な需要に応じて懸命に生産したうえでの数字であるから、米国向けだけでも五月にも日本のFC普及台数を上回ることになる。今年中には米国だけで二千万台に達することになるが、その意味は容易にとらえることができないほど大きい。

こうした爆発的な米国のNESブームにより、さまざまな現象が起っているが、まずペプシコ社は二月、同社のドリンク「スライス」の販促のため人気ゲーム「スーパーマリオブラザーズ」を起用した。これもライセンススペースだが、ペプシコ社の使うこの販促費用は千万ドルにも達する。

また五月にはラルストン・ピュリナ社が、オートミールなど乾燥食品のパッケージ「ニンテンドー・シリアル・システム」の展開に入る（写真を参照）。この種のものでは八三年六月に、ゼネラルミルズ社が「パックマン」を全米に発売したことがあるが、ラルストン・ピュリナ社ではゲームを特定せず、むしろ「システム」に重点を置いている点が注目される。

「ニンテンドー・シリアル・システム」

電子ダーツ世界大会へ 全米各地で予選

アラクニッド社主催、DB協賛

米国アラクニッド社（本社イリノイ州ロックフォード、ポール・ビオール社長）が毎年開いている電子ダーツゲーム世界大会は、今年五月二十七日から三日間、シカゴで開かれる。これは「ブルシューターⅣ・世界大会」と呼ばれるもので、同社の電子ダーツ機「イングリッシュ・マーク・ダーツ」が使用されている。米国内では各地で地方予選が進められており、これらの予選には地元のディストリビューターが協賛している。例えば、一月二十七―二十九日に開かれた南カリフォルニア地区大会では、CAロビンソン社が協賛した。その後の予選では、二月十―十二にナッシュビルで、十七―十九日にダラス／フォートワースで、三月十一―十二日にニューヨーク州で、十八―十九日にネブラスカ州でそれぞれ開かれており、四月中旬にはテキサス州ヒューストン、カリフォルニア州サンノゼで開かれる予定となっている。

これらの地方予選は全部で十六カ所あり、それぞれ地区大会を兼ねている。参加料はゲームごとに五―十ドルで、入賞すれば賞金がもらえる。競技種目はいろいろあり、種目ごとに予選通過者が決まる仕組みだ。

こうしたメーカー単独主催のダーツゲーム大会とは別に、AMOAがメーカーと共に組織している「AMOAナショナル・ダーツ協会」主催の世界大会は、チーム制で、五月三―六日、ラスベガスで開かれることになっている。

「ブルシューターⅣ」地方予選で、上の写真は南カリフォルニア地区、下の写真はダラス／フォートワース地区にて、入賞者とともにアラクニッド社のデイブ・シュルツ氏

ディズニーワールドで MGMスタジオが 5月1日オープン

米国フロリダ州オーランドにあるディズニー・ワールドに、いよいよ「ディズニー・MGMスタジオ」が五月一日、オープンすることになった。これはスケジュールどおりのオープンで、米国のビジネス習慣からすると例外的な正確さだと言うことになる。

「ディズニー・MGMスタジオ」は、①「マジックキングダム」、②「エプコットセンター」に次ぐ三番目の大プロジェクトで、この一カ所だけでも一日間楽しめることから、ディズニーワールドでは従来の「三日券」に代えて「四日券」を発売することになった。たぶん四日間あっても、ゲスト（客）は全部回り切れず、再びここを訪れることになると見られている。

第三のプロジェクトの概略は既報（第327号）のとおりだが、これひとつで独立したテーマパークと考えることができる。主なアトラクションとしては、ゲストが乗物で移動しながら数々の有名な映画のシーンに入り込むという「ザ・グレート・ムービー・ライド」が挙げられる。

ウォルト・ディズニー社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長）はこのためMGMからキャラクター使用権を得た、とされている。

他のアトラクションでは「インディアナ・ジョーンズ・エピック・スタント・スペクタキュラー」、「スーパースター・テレビジョン・シアター」、「モンスター・サウンド・ショー」、「バックステージ・スタジオツアー」などあり、「スターツアーズ」もオープンする。

香港 Bondeal Charts 九龍

トップ10ビデオゲーム

4/8	4/1	機種名（メーカー名）	週数
1	1	テトリス（アタリ）	7
2	4	カベール（TAD）	19
3	6	カプコンボウリング（カプコン）	20
4	−	バッカニア（ドゥイトロニクス社＝スペイン）	1
5	2	イカリⅢ〔怒・Ⅲ〕（SNK）	4
6	5	ファイティングファンタジー（データイースト）	4
7	−	タフターフ（セガ社）	7
8	−	ラリーバイク〔ダッシュ野郎〕（タイトー）	36
9	−	スーパーマン（タイトー）	7
10	7	エースアタッカー（セガ社）	16

トップ5完成品ビデオ

4/8	4/1	機種名（メーカー名）	週数
1	−	スーパーオフロード（レーランド）	1
2	5	ファイナルラップ（ナムコ／アタリ）	30
3	1	アパッチ3（辰巳／ジャレコ）	5
4	2	ストリートファイターDX（カプコン）	78
5	4	ホットチェイス（コナミ）	22

©Bondeal Ltd. Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashbask. the world largest video-only arcade.

話題のマシン

アタリゲームズ社「ハードドライビング」

本物に近い操作

ナムコ、セガ社の2社から発売へ

米国アタリゲームズ社製のTVドライブゲーム機「ハードドライビング」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）と㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の両社から四月末発売となる。

これは運転方法、操作性などが実際の車に忠実に仕上がっており、これまでにない本格的なドライビング・シミュレーションで、キャビネットは二十五ｲﾝﾁブラウン管採用のコックピット型。シートが左側に回転し、プレイヤーが乗り降りしやすい上、座席位置も調整でき、ゲームスタート時に固定される。

操作は実際の車と同じで、まずキーを回してエンジン始動（ゲーム中のエンスト時も同じ）。シフトをオートマチックかマニュアル（四段H形変速でクラッチ使用）かを選択。ハンドルは制御モーターにより、走行状況に応じて負荷が加わる。

画面は運転席から見たもので下部には作動する計器類を表示。走行コースは一般道路で右側通行。対抗車もある。スタートからタイマー内に数ヵ所のチェックポイントを経てゴールに向かうが、分岐点で右折すると宙返りループ、はね橋でのジャンプなどスタントコースとなる。クラッシュ直後、上空からの画面で再現されるなど独特の展開も特徴。タイマー内にクリアしないとゲーム終了。OP価格百五十五万円。

ハードドライビング

人気漫画採用TVゲーム機

カードで野球を

カプコンの「ドカベン」基板

水島新司の人気野球漫画を採用したTVゲーム機「ドカベン」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から四月中旬発売となった。

これはカードをめくって、そのカードに表示してある結果によって野球ゲームを進めていくもの。いわゆるボードゲームをTVゲーム化したようなもので、アクション性はなく、通常のTVゲームのように画面展開に合わせた瞬間的なプレイテクニックは必要でないため、だれでも容易にプレイできるのが特徴。四方向レバーと二つのボタン操作。一人用はコンピューターと、二人用は同時プレイで対戦する。

まず攻撃側は「ヒット&ラン」や「送りバンド」など、守備側はコーナーを突くピッチングなどの作戦メニューを選び、攻守それぞれ五枚の裏向きカードから一枚選択。カードには数字とともに三振やヒット、内野ゴロなど打撃の結果が表示され、攻守同時にめくったカードの数字が多いほう（ただし〝ラッキーカード〟が出れば最強）の結果に従い解説とともにアニメ画像が進行。攻撃のチャンスや投手のピンチの時に「パワー&円陣」ボタンを押すと、カードの数字を加算できる。また作戦メニューに？マークが出たら、ホームランや盗塁などができる。一ゲームは三回裏まで。硬貨の追加投入で六回裏、次は九回裏までの継続プレイ可能。基板販売のみでOP価格十一万八千円。

ドカベン

3個のボールを同時に弾き

迷路を抜け宝へ

こまやのアーケード機「ラビリンス」

パチンコ式アーケードゲーム機「ラビリンス」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から、三月上旬発売となった。

これは一回に三個のボールを同時に弾き、ボールが盤面の迷路を伝って、最下部でランプが点灯する三つの宝のつぼに、それぞれ一個ずつ入れば景品カプセルが払い出されるもの。迷路は縦三本、横六本の通路があみだ状になっており、数ヵ所の分岐点がランダムに開閉するため、ボールがどの通路を通るか予測がつかない。残りのトライ回数がなくなるまで遊べる。定価四十万円。

ラビリンス

本欄に掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるものであり、消費税は含まれていない。

ビル中心に回転

ホープの乗物機「スーパーヘリ」

定置回転式乗物機「スーパーヘリ」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から、三月上旬発売となった。

同機はビルの周りをジェット機の模型と、乗客二人乗りのヘリコプターがプロペラを回転させながら回るもの。作動時間九十秒（変更可能）。メロディー、音声、擬音付き。定価百二十万円

スーパーヘリ

話題のマシン

ギャングと不正警官に対し

素手で立向かう

タイトーからセタ開発「目撃」基板

㈱セタ開発のTVアクションゲーム機「目撃」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から四月初旬発売となった。

これは警官とギャングが麻薬の取引をしている現場を目撃してしまった〝ミッキー〟と〝スティーブ〟（二人同時プレイ）は、警官とギャングから追われるはめとなり、それらの追手をパンチとキックで倒していく、というゲーム内容。画面はプレイヤーの動きに応じてタテスクロール。全部で六ステージ構成で、一ステージが八つのエリアに区切られており、一定数の敵を倒すと次のエリアへと進む。攻撃方向（十六方向、ノブを回す）と移動を兼ねた八方向レバー、ボタンを操作。

数人のギャングあるいは一、二人の警官がピストルを発射しながら襲ってくるが、これに対しパンチ、キックが届く至近距離まで近づいて倒していく。鉄パイプやライフル銃を持っている敵を倒すと、その武器を拾って使うことができるほか、トロッコ、フォークリフト、ごみ箱なども利用しながら攻撃することも可能。集団で襲ってくる敵に袋叩きにされたり、車にはね飛ばされることもあるので要注意。ライフゲージがなくなったり、タイマー内にステージをクリアしないと一人アウト。三人アウトでゲーム終了。基板販売のみでOP価格九万八千円。

目撃

タイトー、立体画像の「エンフォース」

未来戦車を操縦

新〝エフツーシステム〟「ファイナルブロー」も

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から立体映像採用のコックピット型TVゲーム機「エンフォース」が四月二十日、また同社新マザーボードシステム〝エフツー（F²）システム〟の第一弾「ファイナルブロー」が二十一日、それぞれ発売となった。

「エンフォース」は液晶シャッター方式によるもので、同方式採用の同社TVゲーム機は「コンチネンタルサーカス」に次いで第二弾となる。プレイヤーは未来戦車の操縦桿とアクセルを操作し、画面中央部から拡大しながら迫ってくる敵を撃破していく。

操縦桿を両手で握り、回転あるいは少し引いたり押したりして画面上の照準を移動させ、右手ボタンでレーザー砲、左手ボタンでガトリング砲を発射。敵兵や戦車などを撃破していく。全部で七ゾーン構成。赤く点滅する敵の撃破、人質救出などで出現するアイテムを取ると、連射やバリアなど攻撃に有利なパワーアップができる。攻撃力は左下ゲージにより四段階までアップできる。敵の攻撃を受けるごとに右下のシールドが減り、全部なくなった後に攻撃を受けるとゲーム終了。また各ゾーンはタイマー制で、タイマー内にクリアできないとゲーム終了。20ｲﾝﾁブラウン管使用。OP価格八十二万円。

エンフォース

「ファイナルブロー」はヘビー級のボクシングゲームで、ボクサーのキャラクターが大きく、動きもダイナミックで迫力がある。一人用ではコンピューター側の五人のボクサーと順次対戦、二人用では二人対戦試合となる。四方向レバーと三つのボタンを操作する。

レバーの左右方向でボクサーが前後へ移動し、上下方向で顔面と腹部のガードを行なう。ボタンはAで弱いジャブ、Bで速いストレート、AB同時で大振りの強いストレートを出し、パンチ力が強いほどパンチの届く距離が伸び、相手に与えるダメージも大きくなる。

またレバー上方向でボタンを押すとフック、下方向でアッパーを打つことができる。Cボタンでかがむ。またレバーをボクサーが向いている方向とは逆の方向に入れると、上体をのけぞらせてパンチをかわすこともできる。

ゲームは一試合一ラウンド（タイマー）制で、KOするか、タイマー切れで判定勝ち（画面に両者のポイントが大きく表示される）になると、次の試合に挑戦（難易度が上がっていく）。三ダウンか判定負けでゲーム終了。基板販売のみでOP価格十八万八千円。

ファイナルブロー

戦闘ロボットで

トーゴの定置型「カノンロボ」

定置型乗物機「カノンロボ」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から、三月上旬発売となった。

これはカノン砲を右手に構えた戦闘ロボットをデザインしたもので、動きは全体が前後進するとともに、上部が半回転する。スタート時に「カノンロボ発進」の音声とともに作動。ボタンで銃声、ランダムにサイレン音が鳴る。内部にはハンドルやスイッチ類、メーターパネル、マイクなどの遊びも備え付けられている。カノン砲の先端でマーカーランプ、胸部でフォグランプが点滅。作動時間調節可能。大人一人、子ども一人の二人乗り。定価九十万円。

カノンロボ

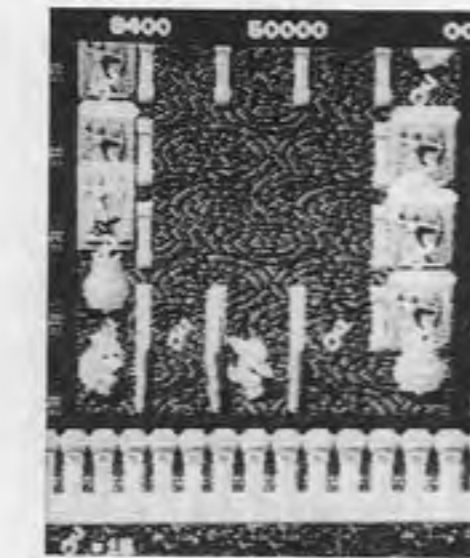
総目録 No.57

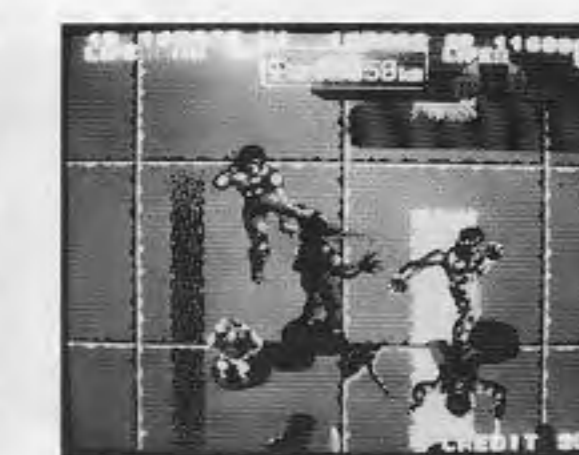
本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で⓪明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹乗物機、❺その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越し）

トラック・ストップ
米国バリー社製フリッパー。長距離トラックがドライブインに立ち寄りながら米国を横断するようすを採用。ＯＰ価格48万7千5百円。【タイトー】No.353

タイムマシン
同社フリッパー第４弾。タイムマシンで50年代の米国に戻ることがテーマ。ワープホール、ジャックポットも設定。ＯＰ価格48万円。【データイースト】No.352

タクシー
米国ウィリアムズ社製フリッパー。文字通りタクシーがテーマ。有名俳優や怪物などをボールでシュートし乗車させていく。ＯＰ価格52万円【タイトー】No.351

ブラッディ・ウルフ
特殊部隊員が敵兵を倒していくＴＶ戦闘アクションゲーム。２人同時プレイもできる。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【データイースト】No.351

ロンバーズ
同社"システム１"第14弾。迷路で石板を倒し怪物を押しつぶしていくコミカルゲーム。基板ＯＰ価格13万８千円、ＲＯＭキット５万８千円。【ナムコ】No.351

天聖龍
同社"メガシステム１"第５弾のＴＶ宇宙戦争ゲーム機。メカドラゴンが敵を撃破。基板ＯＰ価格16万８千円、ＲＯＭ基板７万８千円。【ジャレコ】No.351

怒　III
同社"怒"シリーズ第３弾。素手を中心に銃やナイフを駆使。２人同時プレイも可能。ループレバー付き基板販売のみでＯＰ価格16万８千円【ＳＮＫ】No.351

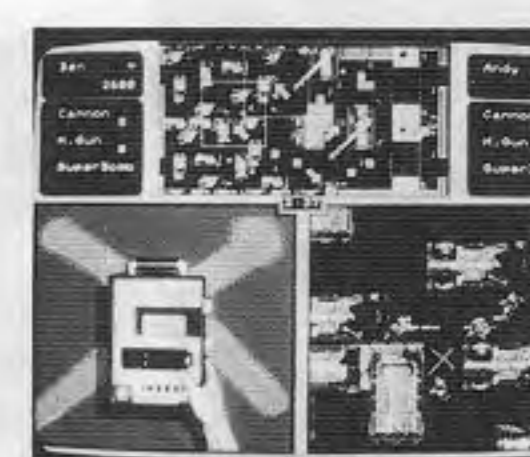
レッスルウォー
同社"システム16"対応のＴＶレスリングゲーム機。強豪レスラー８人と順次対戦。２人同時対戦プレイも可能。基板ＯＰ価格16万８千円。【セガ社】No.351

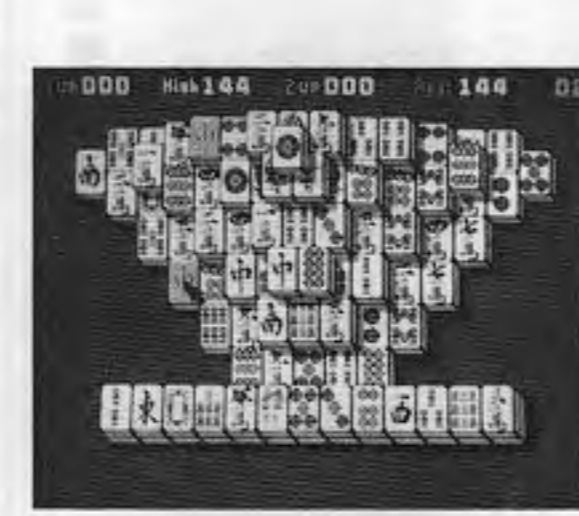
ターボアウトラン
コンパクトサイズのコックピット型ＴＶドライブゲーム機。米国横断カーレースで車がチューンアップしていく。ＯＰ価格81万２千５百円。【セガ社】No.351

ファイティングホーク
戦闘機が次々と敵機や戦車などを撃破していくＴＶゲーム機。多彩な攻撃パターンと場面展開がある。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【タイトー】No.352

マッド・ギア
ＴＶカーチェイスゲーム機。車は３種類から選択。ジャンプを駆使し他車を破壊することもできる。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【カプコン】No.352

スーパークラウンズゴルフ
「クラウンズゴルフ」のバージョンアップ版。パワーアイテムを使える。操作盤付き基板販売のみでＯＰ価格８万８千円。【大平技研／ローラートロン】No.352

ダブルドラゴン　II
「ダブルドラゴン」の続編。レバーと３つのボタンで多彩な格闘技を駆使。基板販売のみでＯＰ価格15万８千円。【テクノスジャパン／ローラートロン】No.352

クラックダウン
同社"システム24"第４弾。２分割画面で２人同時プレイも。爆弾をセットし敵拠点を破壊。エアロテーブル型ＯＰ価格40万３千円。【セガ社】No.352

ファイティングファンタジー
怪物と１対１で戦う別世界での競技大会が内容のＴＶゲーム。敵は８種類いる。基板ＯＰ価格15万８千円、ＲＯＭ基板８万８千円。【データイースト】No.352

上海　II
「上海」のバージョンアップ版。画面上の牌を取り除いていくもので、牌の配列の種類が増えている。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【サン電子】No.353

ブラスト・オフ
同社"システムＩ"第15弾。４種類の武器が標準装備され選択して使用する宇宙戦争ゲーム。ＲＯＭキット販売のみでＯＰ価格５万８千円。【ナムコ】No.353

天地を喰らう
同名人気漫画をＴＶゲーム化したもので、同社"ＣＰシステム"第４弾。"三国志"の英雄たちが登場。基板販売のみでＯＰ価格22万８千円。【カプコン】No.353

ラスタンサーガ　II
同社「ラスタンサーガ」のパートIIで、若者が剣と盾を使い邪悪な族と戦うというＴＶゲーム機。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【タイトー】No.353

スーパーマン
文字通り米国のヒーロー"スーパーマン"を採用したＴＶゲーム機。２人同時プレイも可能。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【タイトー】No.353

SCオペレーションサンダーボルト
２人用ＴＶガンゲーム機「ＯＰサンダーボルト」を１人用、子ども向けにコンパクト化したもので、ゲーム内容は同じ。ＯＰ価格38万円。【タイトー】No.352

話題のマシン

（第350号～第354号）

ワニワニパニック
"ワニ叩き"を内容としたアーケードゲーム機。５つの穴からランダムにワニがはい出してくるのをハンマーで叩く。ＯＰ価格78万４千円。【ナムコ】No.351

ワルキューレの伝説
同社"システムII"第５弾。２人同時プレイも可能。魔法と武器を選択して使い魔物を倒す。ＲＯＭキット販売のみでＯＰ価格７万８千円。【ナムコ】No.354

トンマ
悪魔たちをやっつけていくコミカルなＴＶゲーム。ジャンプ中にいろいろな動きができ、アイテムも多彩。基板ＯＰ価格16万８千円。【アイレム】No.354

かるがもー家
カルガモの移動をテーマとしたプライズマシン。親ガモが子ガモを何羽連れて道路を横切るかを当てる。電取対象外。ＯＰ価格36万円。【友栄】No.354

ホップポップ悟空
10円玉を盤面下の当たり口まで運ぶと景品が払い出されるというプライズゲーム機。交流電源は使用せず、手動式。ＯＰ価格14万円。【タイトー】No.354

ムシンバ
虫歯治療をテーマとした電光点滅式プライズマシン。ルーレットで当たると虫歯１本治療。５本を治すと景品払い出し。ＯＰ価格23万円。【タイトー】No.354

ターボドライブ
スペイン・イノール社製のコンパクトな２人用スロットレーシングゲーム機。４方向レバー操作。車は脱輪しない。ＯＰ価格88万円。【三和電子】No.353

ビッグタイトル
反射神経が要求されるパンチングマシン。３つのターゲットがランダムに起き上がってくるのを叩いていく。ＯＰ価格73万５千円。【トーゴ／セガ社】No.353

ファンシーランド
コンパクトタイプのクレーン機。２つのボタンを操作してクレーンを移動させ、ボックス内の景品カプセルを取る。ＯＰ価格19万８千円。【テクモ】No.352

エアーシップ
定置型乗物機。ビデオディスクによる空からの実写映像がブラウン管に映され、映像の飛行コースを選択できる。１人乗り。定価135万円。【トーゴ】No.354

ピコピコＵＦＯ
定置回転式乗物機。ＵＦＯをコミカルにデザイン。皿回しの皿の動きのようにフラフラと回る。ランプも点灯。２人乗りでＯＰ価格59万円。【タスコ】No.353

モーモー運送
定置型乗物機。牛乳を運ぶトラックをデザイン。いろいろな音声が出るほか、５種類の遊びが付いている。４人乗りで定価86万円。【ホープ】No.352

ストリートカー
路面電車をモデルにした定置型乗物機。車体は真っ赤で上にパンタグラフを設置。内部のひもを引くと鐘が鳴る。２人乗りで定価52万円。【ホープ】No.351

チビッコフェラーリ
フェラーリの"テスタロッサ"をモデルにしたカラフルなバッテリーカー。ホーンを鳴らすスイッチ付き。２人乗りで定価42万円。【ホープ】No.349

パノラマカー
ＪＲの同名車を採用したレール走行式乗物機。２両編成。２人乗り。ホーン、メロディー付き。レール、ホームなどとのセット定価126万円。【ホープ】No.349

ドーミーH.V.
ミディ型ＴＶゲーム機キャビネット。高解像度26インチモニターを半透明ドームで覆った独特のデザイン。メンテ簡単。ＯＰ価格28万８千円。【コナミ】No.350

ニューコンセプト筐体
ＴＶゲーム機キャビネット。斬新なアップライト型のデザイン。高解像度26インチ型のＴＶモニターを採用。ＯＰ価格29万８千円。【カプコン】No.350

ピザ・バイク
ピザ屋さんの配達スクーターを採用したバッテリーカー。方向を変える時、音声とともにウィンカーランプ点滅。２人乗りで定価42万円。【真砂工業】No.354

バトルシップ
戦艦を採用した定置型乗物機。レバーで前が上がり傾斜するほか、潜望鏡、ボタンによる音声や効果音なども。３人乗りで定価120万円。【ホープ】No.354

ばーがーしょっぷ
定置型乗物機。ハンバーガーの移動販売車がモデル。いろいろな音声が出て、客への応対などの遊びができる。４人乗りで定価90万円。【ナムコ】No.354

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.107

猫〈21〉

鎌先英太郎

人だけではなくて猫の場合にも母はつよくなるのか、仔を産む前には生来の清潔好きで毛並だけは非常に綺麗に自分でなめて手入れをしていたが、体格は吹けばとぶように貧弱そのものであったブッちゃんが、目にもとまらぬ速さの左右のジャブで、相手の猫の目や鼻にダメージを与えるという強力な武器をもつようになった。

このジャブでまず古い家猫のユウが追い出され、続いてブッちゃんとひとつの箱の中に同居していたクロもどこかへやられて帰ってこなくなっていた。

テラスにはブッちゃん一匹だけになり、えらい風通しがよくなってしまった感じだった。そういうある日にブッちゃんは出産をした。箱の中に犬の糞のようなのが四個置かれていた。

ユウもクロもこれから後きっぱりとわが家との連絡を絶っている。どういう旅に出立したのだろうか。

ユウはそれまでに出戻りを数度くりかえしていたので、ひょっとしたらまた帰ってくるのではないかと期待していたこともあったのだが、この時が本当の家出になってしまった。

おもいもかけずユウが家出から帰った日には、家族のだれかれにかまわず胴をすりよせ自分の軀をつよくこすりつけて親愛の情をみせる挨拶をして、後はぐったりとながい眠りをむさぼっていた。

いったいその間ユウが何処でどのように暮していたのか家人には全然分らないのだが、とにかく帰ってきたことが家人だれにとっても文句なしに嬉しいことだった。

そういうことが過去に数度あったばかりに、ユウにはそのうちまた帰ってくるのではないかという淡い予感がもたれないでもなかったのだが、今度だけは駄目だった。

管啓次郎によればこういう旅人がいる。

――そう、たしかに、〈うまい旅人〉と呼びたくなる人たちは、いる。かれらは誰もが旅立つのとおなじ地点から出発しながら(駅、港、空港、バス・ディーポ)、想像もつかなかった地帯へと、いつのまにか逸脱してゆく。決められた道路のすぐそばを歩いているのに、まったくちがった風景を、あっさりと見つけだしてはにこにこしている。見られなかったものを見いだし、聞かれなかった話を聞きつけ、売ってもいないものを手に入れ、ゆきずりの人たちからも愛される。家に帰ればみんなが暖かく迎え、輝く眼で旅人のもちかえった話を聞くことも楽しみにしている。ときには彼は何も語らない。ただほがらかな顔をしながら日常生活に復帰し、よく働き、よく眠る。そしてある日、行き先も告げずに、またふといなくなる。よその星からやってきたこどものように、別の感覚にみちびかれてどこにでもゆく。そうした旅人は、まるであらゆる旅が終わりを告げたような現代にも、たしかに数少なく存在する――。

羨ましい限りの旅人たちである。こういう旅人たちは、人生という旅をまた難なく楽しみながら過してゆける達人でもあることだろう。

――しかしその対蹠点に、どうしようもなく、〈下手な旅人〉がいるのも事実だ。かれらはまず、行程を決められない。視力が弱く、耳もよく聞こえない。方向感覚なんてないに等しい。距離もよくわからないので、早く出発しすぎたり長く歩きすぎたりして、一日の終わりにはいつもへとへとだ。あらゆるものを見落とし、観光客のためにしかけられたあらゆる罠につかまり、風景や人々との出合いをありのままに楽しむことができず、歌が覚えられず、ことばが話せず、殺菌された水しか飲めず、ついにはくるんじゃなかったという思いにつきまとわれる。かれらの後悔は、ひとつのパターンに彩られる。こんなこと、するんじゃなかった、出会うんじゃなかった、知るんじゃなかった。だが、それはけっして〈異質なもの〉を避けてとおろうとする心のせいばかりじゃないことは、かれらのためにいいそえておきたい。かれらだって、〈うまい旅人〉に負けないくらい。徹底して異質ななにかを熱烈に求めている。ただその想像力がちょっと過剰すぎたり、からだが弱かったり、なんだかどことなく鋭かったりするせいで、あまりにも大きくふくらんだ期待にみあうような〈異質なもの〉を見つけられずにいるだけだ。それとは別の傾向をもつある人はソウルやタイペイを訪れて、「なんだ、これじゃトウキョウと変わらないや」といってすましている。同質なものだけを確認することで、世界を人工のビーチのようにのっぺらぼうなものにしようとする、そんな人たちは旅を回避する。無着陸のまま世界を一周する飛行機に乗って、その中で自宅の庭の鹿おどしかなにかを延々と撮影したヴィデオだけを見ているようなもの――

セリーヌは『夜の果ての旅』のはじめで「旅に出るのは、たしかに有益だ、旅は想像力を働かせる。これ以外のものはすべて失望と疲労をあたえるだけだ。ぼくの旅は完全に想像のものだ。それが強みだ」といっているが、ジル・ラプージュは『赤道地帯』で旅についてもっとちがった見方をのべている。セリーヌが有益だというのに対して無益であるというのだ。

「旅に出るのは、絶対確実に無益さ、旅は想像力をひとつひとつ裏切ってゆく、旅におけるすべてのものは、失望と疲労をあたえるだけなんだから。ぼくの旅は徹底して現実のもの。それが弱みだ。つまりそれは、ぼくは自分自信であることに安住できないということだ。私とは一個の牢獄だ。みんながそうであるように、ぼくもまた他人でありえないこと、偶然にこの自分という存在に住みついていることに、うんざりさせられている」

そうしてラプージュは、ただ遠ざかってゆく過去の幻影、自分がいまあるような自分となり多くのありえた自分たちと別れてきた〈分岐点〉を確認するためだけにブラジルに行く。

MAY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.41
2	2	レッスルウォー（セガ社） Wrestle War (Sega)	7.60
3	3	ファイティングファンタジー（データイースト） Hipporodome [Fighting Fantasy] (Data East)	6.73
❹	5	四川省（アイレム） Sichuan (Irem)	6.54
5	4	ブラストオフ（ナムコ） Blast Off (Namco)	6.39
❻	—	ファティングホーク（タイトー） Fighting Hawk (Taito)	6.22
7	6	ストライダー飛竜（カプコン） Strider (Capcom)	6.19
❽	—	ゲイングランド（セガ社） Gain Ground (Sega)	6.13
9	8	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	6.10
10	9	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	6.04
11	7	天聖龍（ジャレコ） Saint Dragon (Jaleco)	5.81
12	11	ダブルドラゴン　II（テクノスジャパン） Doble Dragon II (Technos Japan)	5.50
13	10	忍者龍剣伝（テクモ） Ninja Gaiden [Shadow Warriors] (Tecmo)	5.40
⓮	15	達人（タイトー） Truxton (Taito)	5.30
15	12	スーパーマン（タイトー） Superman (Taito)	5.10
⓰	17	バーディ・トライ（データイースト） Birdie Try (Data East)	5.07
⓱	21	上海（サン電子） Shanghai (Sun Electronics)	4.94
⓲	22	大魔界村（カプコン） Ghouls'n Ghosts (Capcom)	4.93
⓳	26	スタジアムヒーロー（データイースト） Stadium Hero (Data East)	4.89
20	13	フェリオス（ナムコ） Phelios (Namco)	4.87
21	20	イメージファイト（アイレム） Image Fight (Irem)	4.86
㉒	23	脱獄〔P.O.W.〕（ＳＮＫ） P.O.W. (SNK)	4.65
㉓	24	ワールドコート（ナムコ） World Court (Namco)	4.64
㉔	30	究極タイガー（タイトー） Twin Cobra (Taito)	4.60
25	19	ハードパンチャー（コナミ） Final Round [Hard Puncher] (Konami)	4.54

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ウイニングラン（ナムコ） Winning Run (Namco)	9.18
2	2	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	8.53
3	3	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.33
4	4	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	7.92
5	5	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.20
❻	8	チェイスH.Q.（タイトー） Chase HQ (Taito)	7.09
❼	12	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社） Hot Rod (Joy) (Sega)	7.00
❽	10	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.88
9	7	メタルホーク（ナムコ） Metal Hawk (Namco)	6.69
10	6	パワードリフト（デラックス）（セガ社） Power Drift (Deluxe) (Sega)	6.59
11	9	トップランディング（コックピット）（タイトー） Top Landing (Cockpit) (Taito)	6.31
12	11	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	5.91
⓭	14	コンチネンタルサーカス（タイトー） Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	5.46
⓮	—	ギャラクシーフォース（スーパーＤＸ）（セガ社） Galaxy Force (Super Deluxe) (Sega)	5.40
15	15	スーパーハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega)	5.00

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	個人教授（ホームデータ） Private Teacher* (Home Data)	6.86
2	1	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	6.55
3	3	アイドル放送局（システムサービス） Idol Parade* (System Service)	6.05
❹	5	祇園花（日本物産） Gion Flower* (Nichibutsu)	6.00
5	4	学園長の復讐〔麻雀学園２〕（フェイス） Mahjong Academy II* (Face)	5.86

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	7.25
2	1	タクシー（ウィリアムズ） Taxi (Williams)	6.20
3	3	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	6.11
❹	—	レーザーウォー（データイースト） Laser War (Data East)	6.01
❺	—	トラックストップ（バリーミッドウェー） Truck Stop (Bally Midway)	6.00

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

Overseas Readers Column

Nintendo Offers Home Video Game "Tetris"

On April 7, Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced that Nintendo Group obtained rights to manufacture and market the home video game "Tetris". According to it, on March 22, Nintendo of America Inc., Redmond, WA, reached an agreement with Elorg, the Soviet Foreign Trade Association, in Moscow that Nintendo will exclusively manufacture "Tetris" as a home video game for the world market.

In 1987, the video game "Tetris" gained popularity in the USA as a soft for personal computer, and has been gradually known as a worldwide hit game. In the USA, Spectrum Holobyte has shipped "Tetris" for many personal computers, such as IBM PC and Macintosh, already enjoying an established fame. In Japanese personal computer market, too, Bullet Proof Software (BPS) Co., Yokohama, shipped the soft "Tetris" in 1988.

Those drawing hottest attention are coin-op versions, Japan's "Family Computer (Fami-Com)" version and the US "Nintendo Entertainment System (NES)" version. As for coin-op versions, Atari Games Corp., Milpitas, CA, USA, shipped its version to the USA and European markets, while Sega Enterprises Ltd., Tokyo, shipped its version to the Japanese market. For NES use, Tengen Inc., a subsidiary of Atari Games, started to advertise its version in December, last year. For "Fami-Com" use, BPS Co. has been favorably shipping its version since last December, licensed by Tengen. Among them, Sega's coin-op version for the domestic market in Japan has been highly recognized, becoming the largest hit in recent years.

Strangely enough, despite such hottest popularity, the license connections of "Tetris" have not been very clear. At least, however, it has been clear from the very beginning that this game was conceived by researcher Alexey Pazhitnov and programmed by 18-year-old Moscow University student Vadim Gerasimov. It was decided that the copyright of this game would be treated by the USSR Academy of Sciences (Academy Soft) and Elorg in Moscow.

According to the conventional explanation, Academy Soft/Elorg licensed Andromeda Software Ltd., sublicensing Mirrorsoft Ltd., UK, and Sphere Inc., and furthermore Mirrorsoft licensed Tengen Inc., while Tengen licensed Sega Enterprises; as for "Fami-Com" version, Tengen licensed BPS (as for personal computer use, BPS was licensed by Mirrorsoft). This explanation had its own ground.

Nintendo, however, has continued to have direct negotiations with Academy Soft/Elorg, loading to current announcement of the contents agreed upon. Their sign had already appeared in the Nintendo vs Tengen case. In last December, when Tengen unveiled its own NES-compatible cartridges, "Tetris" has already been included. Against the announcement of Atari Games and Tengen, Nintendo of America pointed out: "This game was never approved by Nintendo. Tengen's use of Nintendo's trademark in connection with this unlicensed product is a breach of the license and constitutes trademark infringement".

According to Nintendo, Academy Soft/Elorg has not received royalities on "Tetris" for home videos. Naturally, Sega and BPS have so far paid them to Tengen, and Tengen, in turn, has paid to Mirrorsoft. "But, the royalities might have disappeared before they gone from the UK to the USSR," said Nintendo's spokesman. If it is true, it must be said to be a mistery.

According to Nintendo, the current agreement does not include a coin-op version. It is said to be due to the fact that "though we could have obtained its license, we've abandoned it, in order not to cause the confusion". Thus, Nintendo will not be concerned with coin-op versions in which Atari Games and Sega are involved. Incidentally, coin-op versions of Atari Games and Sega have been developed and manufactured independently so that they differ in design, though the basic rules are same.

Although Sega was planning to develop "Tetris" for its home video game system "Mega Drive" and release its cartridge towards mid-April, it has suddenly postponed its shipment.

According to Nintendo, Nintendo of America will ship "Tetris" cartridge for NES in the coming summer. On April 20, Nintendo will release the handheld liquid crystal game console "Game Boy" for the domestic market and in June it will release a cartridge of "Game Boy" version. As for "Fami-Com" version manufactured by BPS, Nintendo of America formally decided to license it to BPS.

Though the license connections just look like a puzzle, they must be becoming to the video game that is going to be booming.

Above photos show the screen images of Sega's coin-op version "Tetris".

Gaming Criminals Has Increased For 4 Yrs

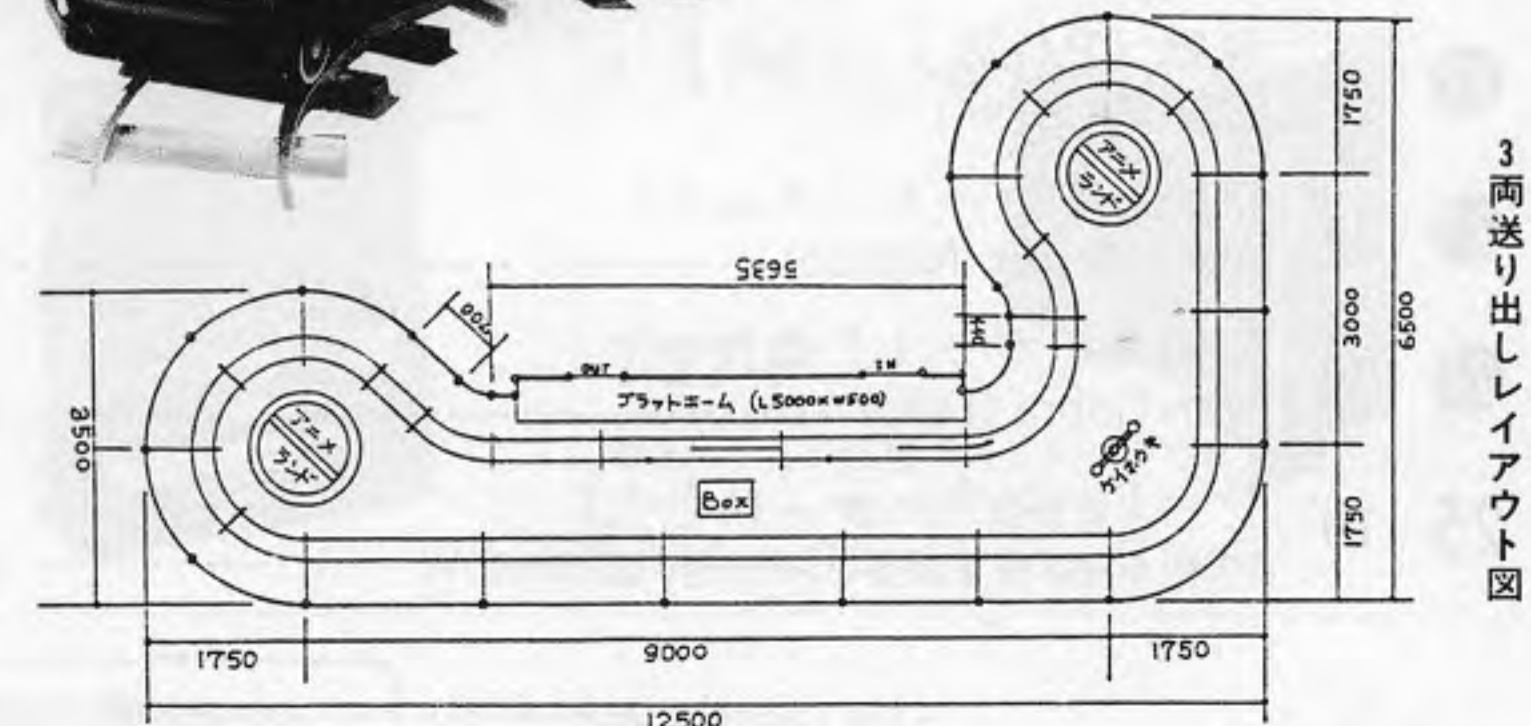
A survey conducted by the National Police Agency (NPA) has revealed that the number of gaming criminals using gaming videos, including credit bet type video "Lucky 8 Lines", has increased for four years in a row. In big cities, such as Tokyo, Yokohama, Kobe and Nagoya (i.e. other than Osaka), these illegal operations are continuing to increase, so that amusement operators are increasingly complaining of "scamping" on the part of the police.

According to the NPA's survey, the situation of criminals arrested for using gaming machines, such as "Lucky 8 Lines", is as follows:

	Criminals Arrested	Games Seized	Bet Money Seized (M)
1984	4,493	7,326	414
1985	2,550	4,241	235
1986	4,542	6,698	356
1987	5,430	7,964	380
1988	5,572	8,263	420

The NPA is increasingly concerned with the fact that about 1/3 of operators arrested were occupied by those licensed by the police, and it is anticipated that the police control may be furthermore increased in the near future.

However, the majority of operators are not interested in the legal control of operation. Such being the case, the coin-op amusement games in Japan will be thrown into an increasingly aggravated environment.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco

本格的
ドライビングシミュレーションマシン

Hard Drivin'

ハードドライビング

ATARI GAMES

アメリカで人気爆発! 「ハードドライビング」日本上陸!

ココが本格的
- フィードバックステアリング
- アジャストシート
- 本物のシフトレバー
- 4段変速、クラッチ付

「ゲームというよりも……
いわゆるひとつのシミュレーターですネ.!」

<仕様> ●寸法:W 810×D 1600×H 1970(mm) ●重量:341kg ●消費電力:305W ●▽:95-3442

「ただ動くだけじゃ、つまんな〜い。」子供たちの声が聞こえてきませんか?

発売中

ビッグフット

<仕様>●寸法:W1600×D2693×H1900(MAX 2200)(mm)
●重量:350kg ●電源:AC100V
●消費電力:160W
●▽:91-35967 ●定員:3名
●最大傾斜:10°

思わず叫ぶ! 迫力のウイリー

ハンバーガー屋さんゴッコしましょ!

ばーがーしょっぷ

効果音と音声コメントで、
ますます愉快!

<仕様>
●寸法:W1000×D1550×H1600(mm)
●重量:160kg
●消費電力:110W
●▽:91-36608
●定員:幼児4名
(大人1人、幼児2名可能)

発売中

発売中

ラッコちゃんのおやつだ〜いすき!

ラッコちゃんの長所

集客 & 売上アップ!!
かわいいラッコちゃんが幼児から大人まで、幅広い客層をキャッチします。

アイキャッチ抜群!!
75φカプセル使用!!
バラエティに富んだ景品(プライズ)がプレイ意欲をかき立てます。

<仕様>
●寸法:W640×D620×H1440(mm)
●重量:60kg
●▽:91-34315(直流電源装置使用)
※適応カプセル75φ

体汗激打マシーン

ワニワニパニック

発売中

汗がでる! 勇気もでるでる、ワニ退治!

ランダムに出てくるワニを、ハンマーを使ってポカリ!
エクステンド・プレイで、大パニックだぁ〜!

<仕様>
●寸法:W1140×D840×H1500(mm)
●重量:145kg
●電源:AC100V
●消費電力:150W
●▽:91-38011
(直流電源装置使用)

「遊び」をクリエイトする——株式会社 ナムコ

本 社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(756)2311(大代)
営業本部 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(756)2311(大代)
西日本販売事務所 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)